namco®

Tales of Eternia®

PlayStation®

●ご注意

1:ゲーム中のCD-ROM交換について

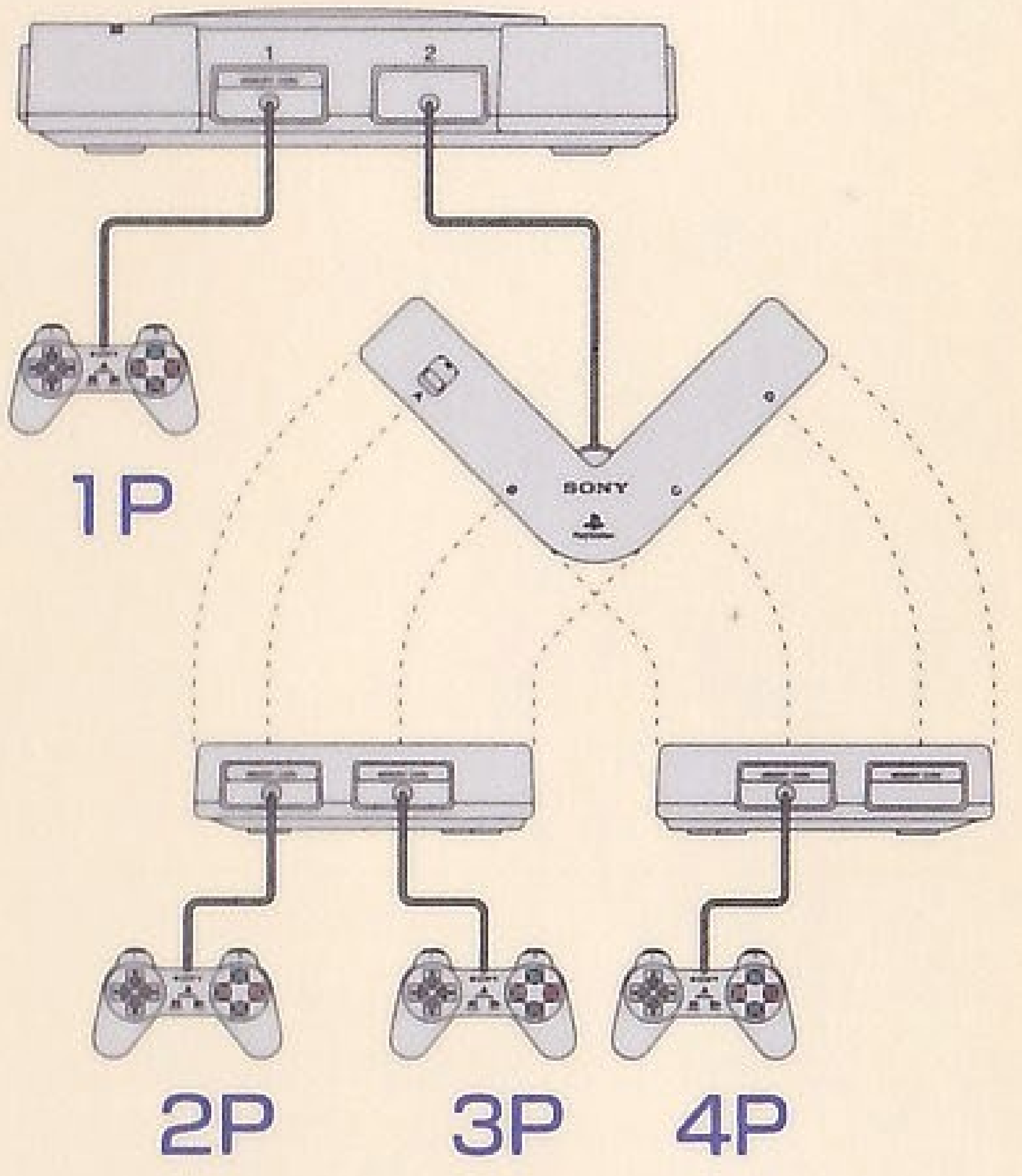
本ゲームはCD-ROM3枚組です。そのため、ゲームがある程度進行するとCD-ROMを交換する必要があります。「CD-ROMを交換してください」という画面が表示されましたら、“PlayStation”(“PlayStation 2”)本体の電源を切らずに、画面の指示にしたがってCD-ROMを交換してください。

2:メモリーカードについて

本ゲームは“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)には対応しておりません。ゲーム内容をセーブする際には、“PlayStation”専用のメモリーカード、もしくは“ポケットステーション”を必ずご使用ください。

このゲームでは、戦闘画面のみ最大4人まで同時プレイが可能ですが、その場合は以下のような準備が必要になります。

●2人以上で遊ぶときは人数分のコントローラが必要です。
●3人以上で遊ぶときは別売の“PlayStation”用「マルチタップ」が必要です。マルチタップにコントローラ等を接続する場合、必ずマルチタップ側のコントローラ端子Aにコントローラ等を接続してから、残りのコントローラ等をB、C、Dの各端子につないでください。
●マルチタップを接続した状態で、メモリーカードを使用するときは、メモリーカードはマルチタップのメモリーカード差込口Aに差してください(本体には差さないでください)。



ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1 人 | メモリーカード 1 ブロック | PocketStation 対応 | メモリーカード +6~14ブロック | アナログコントローラ対応 | マルチタップ対応 1~4 人

SLPS 03050~2

CONTENTS

Tales of Eternia～World Guidance ･･･02
ゲームの始め方 ････04
ニューゲーム ････04
ロードゲーム ････04
カスタマイズ ････05
サウンドテスト ････07
各画面の紹介 ････08
フィールド画面 ････08
タウン・ダンジョン画面 ････09
メインメニュー画面 ････09
戦闘画面 ････09
コントローラの使い方 ････10
アナログコントローラ（DUALSHOCK） ･･10
コントローラ ････10
フィールド画面 ････11
タウン・ダンジョン画面 ････11
メインメニュー画面 ････12
戦闘画面 ････13
メインメニュー画面 ････14
画面の見方 ････14
コマンド／術・技 ････15
／作戦 ････16
／装備 ････16
／料理 ････17
／カスタム ････18
／アイテム ････18
／隊列 ････19
／ステータス ････20
／C.ケイジ ････22
／セーブ ････25
フィールド画面 ････26
画面の見方 ････26
タウン、ダンジョン ････27
トラベルメニュー ････27
タウン・ダンジョン画面 ････28
会話&調査 ････28
ソーサラーリング ････28
お店の使い方 ････29
宿屋&キャンプ ････29
戦闘画面 ････30
画面の見方 ････30
キャラクターの操作 ････31
戦闘メニュー ････31
戦闘ルール ････32
戦闘時のキャラクター操作 ････34
ポケットステーション ････42
キャラクター紹介 ････44

Tales of

～World

2つの地表が平行に向かい合う世界、エターニア

物語の舞台となる「エターニア」には、主人公リッドたちの住む「インフェリア」と、その上空に広がる「セレスティア」と呼ばれる2つの世界が平行して存在し、そして、2つの世界の間には「オルバース界面」という半透明の雲海が横たわっています。この「インフェリア」、「セレスティア」、そして「オルバース界面」の3つを総称したのが「エターニア」というわけです。

篤き信仰をもたらす神、セイファート

インフェリア王国で広く信仰されている神がセイファートです。聖地ファロースを発祥の地として人々にセイファート教をもたらし、各地には教会が建てられました。その数が増えるにつれ、政治的影響力も強大になりつつあります。

主人公たちの住む世界、インフェリア

インフェリア王国と聖地ファロースからなる世界。歴史と血筋を重んじ、また、学問や芸術もたいへん盛んです。王の絶対的な統治によって、半世紀の間、いかなる戦争も起こっておりません。王国の取り決めにより、すべての国民が首にチョーカー（首飾り）をつけています。

Eternia

謎に満ちた世界、セレスティア

インフェリアの上空に位置する世界です。野蛮民族がうろつく未開の地……とインフェリアでは信じられていますが、そこに行く術のない現在、真実は謎のままとなっています。

世界中に存在する精霊、クレーメル（晶霊）

クレーメル（晶霊）とはエターニアに存在する精霊の総称で、大地、海水、大気、樹木など、あらゆる場所に存在しています。人々はさまざまな形で晶霊たちの力を借りて生活を営んでいるのです。そして、晶霊術はもちろんのこと、あらゆる物理現象も晶霊によって生み出されます。

失われた文明、メルニクス

「メルニクス」とは二千年以上前に栄えた文明です。高度な技術力とともに発展しましたが、長期に渡る戦乱で崩壊してしまいました。また、この時代には「メルニクス語」と呼ばれる公用語が存在し、現在、インフェリア各地に点在する遺跡では、この文字が数多く発見されています。ちなみに晶霊術士が詠唱する際には、今もメルニクス語を用います。

uidance～

HOW TO START
ゲームの始め方

ここではゲームの始め方と、タイトル画面で表示される各モードについて説明します。オープニングアニメーションの後にSTARTボタンを押すとタイトル画面が表示されます。モードを方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。なお、オープニングアニメーションは、STARTボタンを押すとスキップすることができます。

ニューゲーム　NEW GAME

ゲームを新しく始めるときは「New Game」を選んでください。

ロードゲーム　LOAD GAME

セーブデータの選択

ゲームのセーブデータをロードして続きを遊ぶ場合は、「Load Game」を選んでください。最初にメモリーカード差込口を選択し、続いてロードするセーブデータを選択します。それぞれ方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。

なお、セーブの方法についてはP25を参照してください。

カスタマイズ

「Customize」を選ぶとカスタム画面が表示され、プレイ環境の設定を変更することができます。方向キーの上下で変更したい項目を選び、方向キーの左右で変更してください。✕ボタンでメニュー画面を閉じると、変更内容が決定されます。

メッセージスピード　メッセージの表示速度を決めます。数字を小さく設定するほどメッセージが速く表示されます。

パーティ表示　メニュー画面でのキャラクターの表示の仕方を変更します。

戦闘レベル　戦闘の難易度を選ぶことができます。

戦闘キーカスタマイズ　戦闘時の操作を変更することができます。項目にカーソルを合わせると操作表が表示されるので、◯ボタンを押してください。カーソルが操作表に移動したら、方向キーの上下で操作を選び、左右で設定を変えてください。

サウンドボリューム　サウンド関係の設定を変更したり、BGMを聴くことができます。項目にカーソルを合わせるとサウンドメニューが表示されるので、◯ボタンを押してください。カーソルがサウンドメニューに移動したら、方向キーの上下でメニューを選びます。

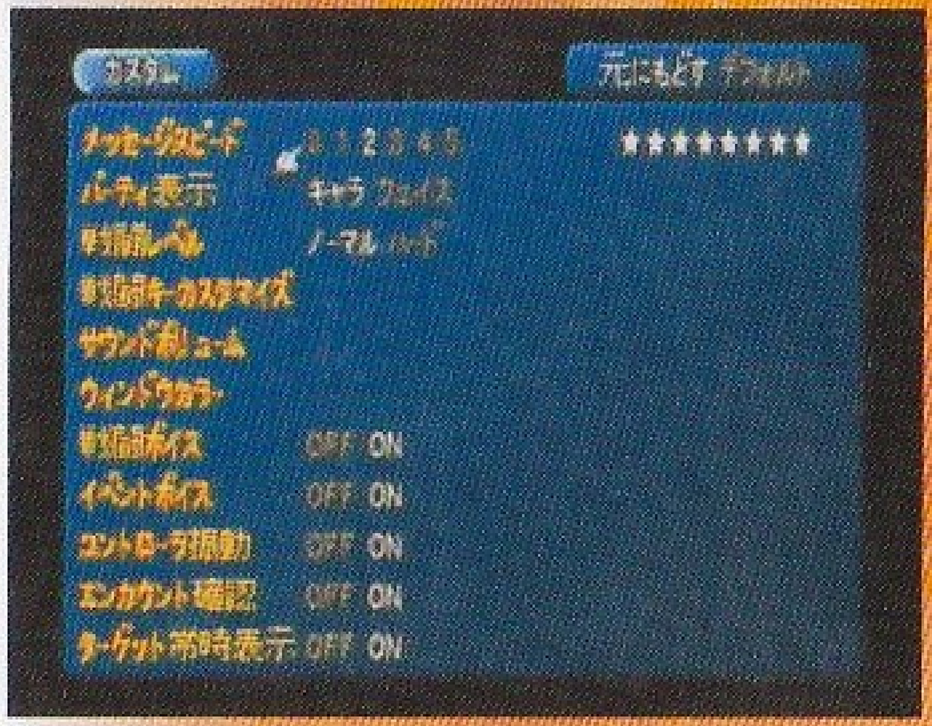
BGM Volume／方向キーの左右でBGMの音量を調節します。

SE Volume／方向キーの左右で効果音の音量を調節します。

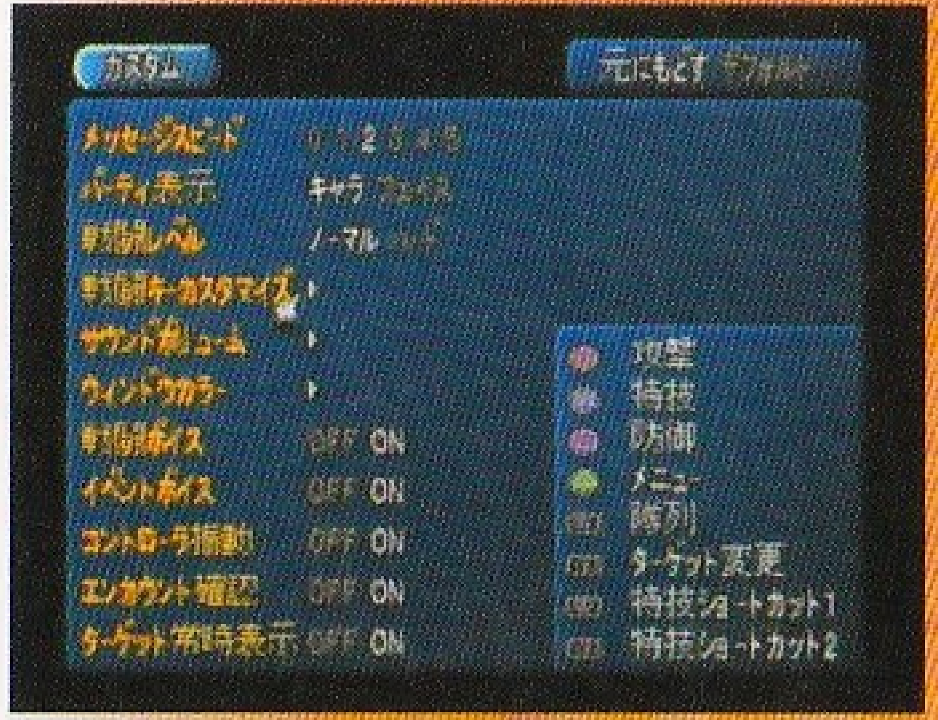
Voice Volume／方向キーの左右でキャラクターの声の音量を調節します。

Output／サウンド出力をMONOかSTEREOに設定します。

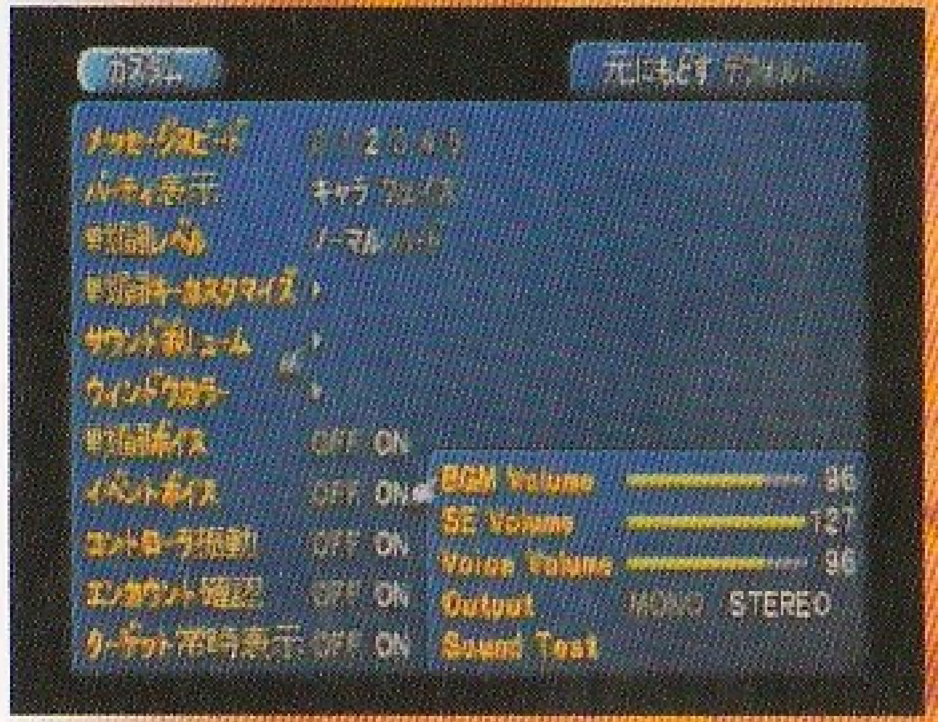
Sound Test／◯ボタンを押すとサウンドテスト画面になり、より細かな設定変更ができます（詳しくはP07を参照）。



カスタム画面



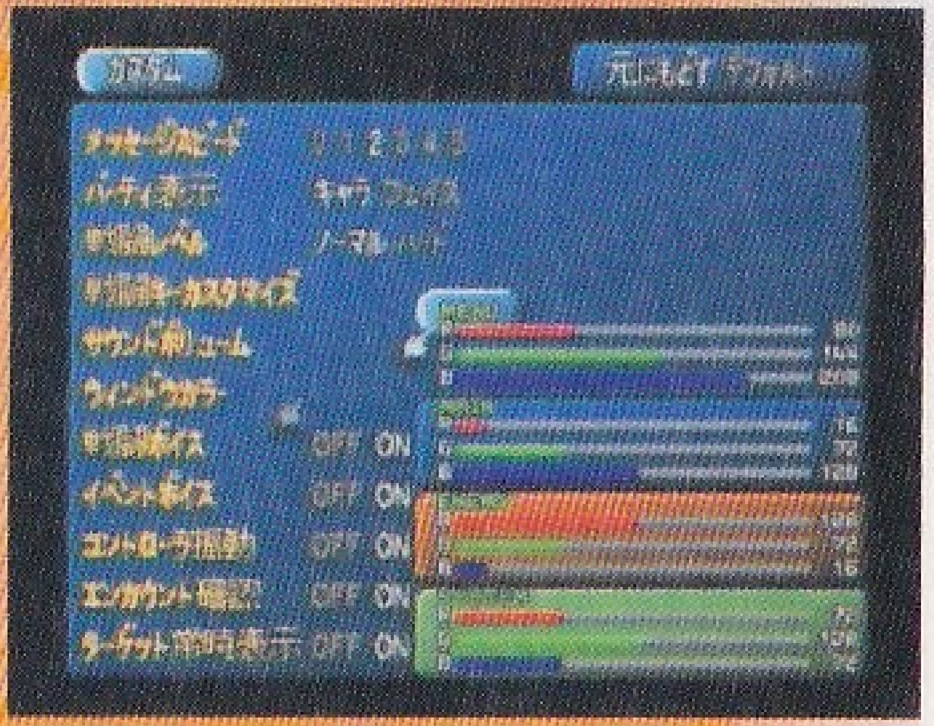
戦闘キーカスタマイズの設定



サウンドボリュームの設定

※「カスタマイズ」の説明は、次のページに続きます。

※前のページの続きです。



ウィンドウカラーの設定

ウィンドウカラー
「MENU」「MAIN」「ENEMY」「SYSTEM」のウィンドウの色を変更できます。項目にカーソルを合わせるとカラーバーが表示されるので、◎ボタンを押してください。カーソルがカラーバーに移動したら、方向キーの上下でバーを選び、左右で設定を変えてください。

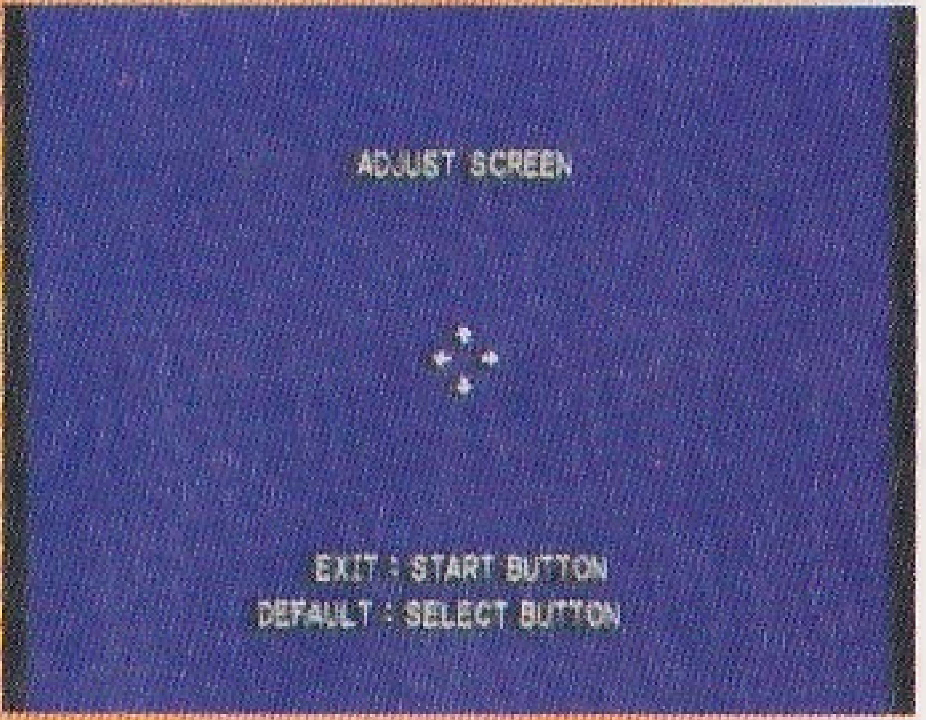
戦闘ボイス
戦闘時のキャラクターや敵の音声のON・OFFを設定します。

イベントボイス
イベント時でのキャラクター音声のON・OFFを設定します。

コントローラ振動
コントローラの振動機能のON・OFFを設定します。

エンカウント確認
ONに設定すると、戦闘突入時に画面全体を確認できます。

ターゲット常時表示
ONにすると、戦闘時に常にターゲットが表示されるようになり、操作キャラクターがどの敵を狙っているか確認できます。



アジャストスクリーン

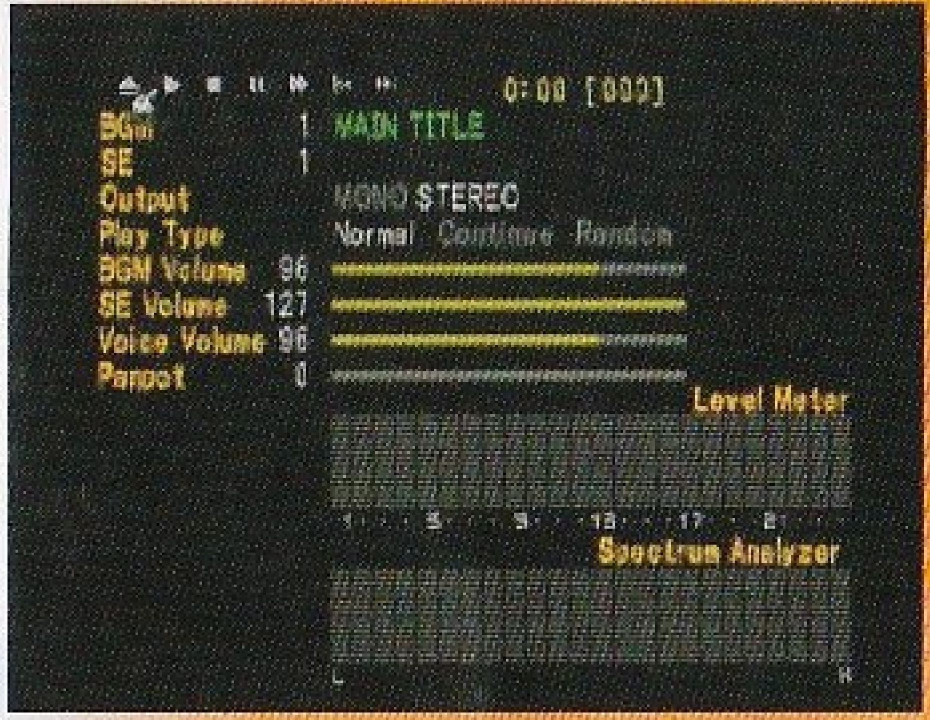
アジャストスクリーン

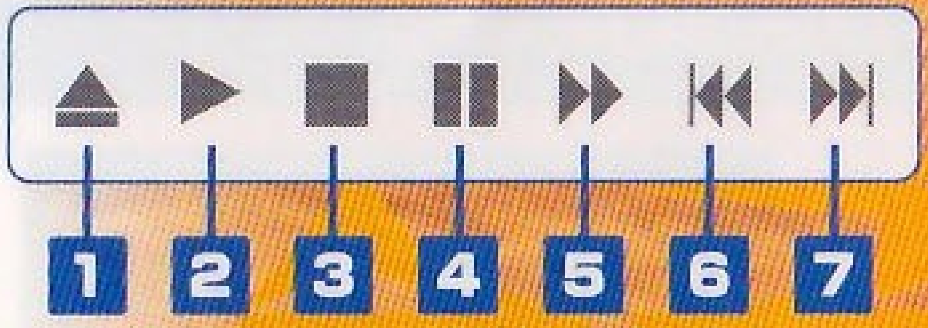
カスタム画面のときにSTARTボタンを押すとアジャストスクリーン画面になり、方向キーで画面の表示位置を調節することができます。初期設定に戻したいときはSELECTボタンを押してください。STARTボタンを押すと決定され、カスタム画面に戻ります。

サウンドテスト

カスタム画面の「サウンドボリューム」内にある「Sound Test」では、ゲーム中のBGM等を聴くことができます。

方向キーの上下で項目を選択、左右で設定等の変更を行い、曲などを聞く場合は◎ボタンでスタートします（BGMは画面最上部のアイコンでも操作可能です）。元の画面に戻る場合は、アイコンの一番左にカーソルを合わせて◎ボタンを押してください。





サウンドテスト画面

1 カスタム画面に戻る
2 再生
3 停止
4 一時停止
5 早送り
6 前の曲を再生
7 次の曲を再生

BGM	ゲーム中のBGMを聴くことができます。
SE	ゲーム中の効果音を聴くことができます。
Output	音声出力の設定を変更することができます。
Play Type	BGMの再生方法を選ぶことができます。Normalは選んだ曲を再生、Continueは番号順に連続再生、Randomは自動的にBGM を選んで連続再生します。
BGM Volume	BGMの音量を調節することができます。
SE Volume	効果音の音量を調節することができます。
Voice Volume	キャラクターの声の音量を調節することができます。
Panpot	スピーカーの左右の音量バランスを調節することができます。

SCREEN GUIDANCE
各画面の紹介

このゲームは、主人公を含めたキャラクターを操作して物語を進めていきます。さまざまな街や村を巡り、人々に話しかけてみてください。そうすることで、ゲームの世界、「エターニア」の謎が少しずつ解き明されていくことでしょう。そして、次々に起こる事件や敵との戦いに打ち勝って、主人公たちを成長させていってください。

ゲーム画面は状況によって自動的に切り替わり、使い分けていく必要があります。ここでは各画面の紹介をしていきますので、それぞれの画面の役割を理解しておきましょう。なお、各画面の見方や詳しい操作などは、後のページで紹介していきます。

フィールド画面 FIELD SCREEN

フィールド画面

キャラクターを斜め上から見下ろした画面で、ゲームを進める上でもっとも基本となる画面です。次の目的地を探索する場合は、この画面上で移動を行うことになります。

また、ゲームの途中では乗り物を入手して移動することができるようになります。詳しくはP26～27で説明します。

タウン・ダンジョン画面

TOWN・DUNGEON SCREEN

フィールド画面上に点在する、街やダンジョンのシンボルにキャラクターを移動させて◎ボタンを押すと、タウン・ダンジョン画面に切り替わります。この画面では、さまざまなイベントを体験していくことになるでしょう。詳しくはP28～29で説明します。

タウン・ダンジョン画面

メインメニュー画面

MAIN MENU SCREEN

フィールド画面やタウン・ダンジョン画面で△ボタンを押すと、メインメニュー画面に切り替わります。キャラクターの状態を確認したい場合や、各種コマンドを使いたい場合は、この画面を呼び出して実行してください。詳しくはP14～25で説明します。

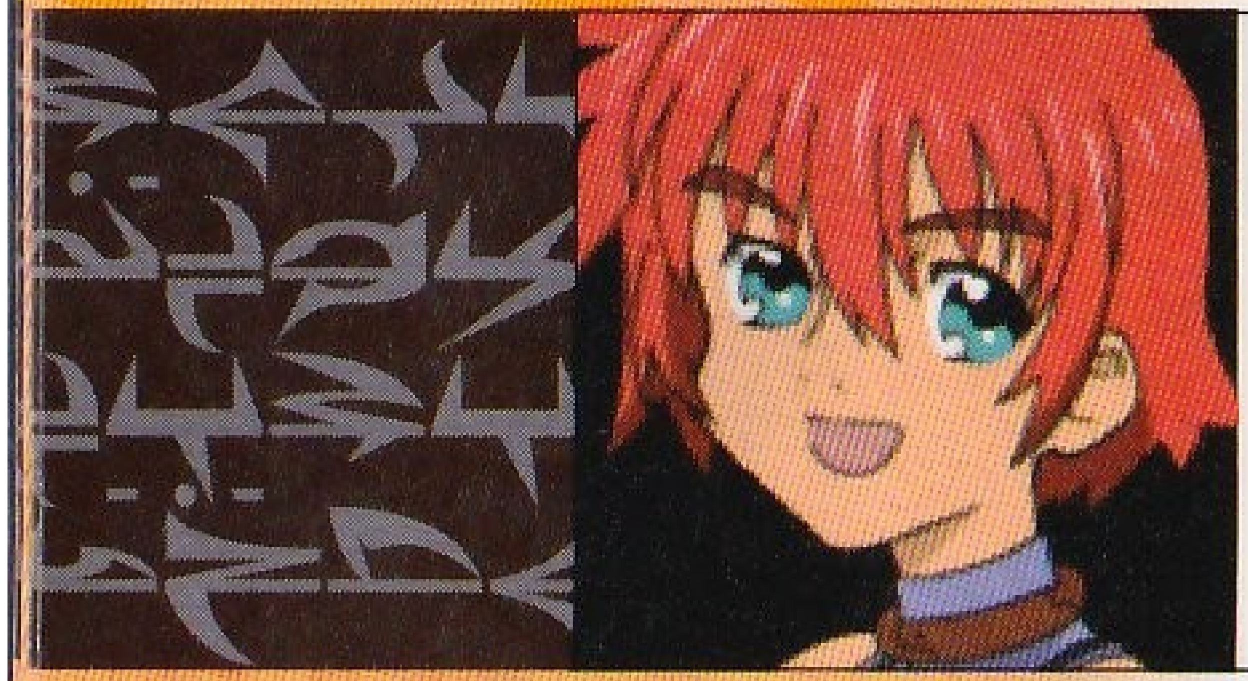
メインメニュー画面

戦闘画面

BATTLE SCREEN

フィールドやダンジョンで敵に遭遇すると、戦闘画面に切り替わります。敵を倒すことによってキャラクターは経験を積み、強く成長していきます。詳しくはP30～41で説明します。

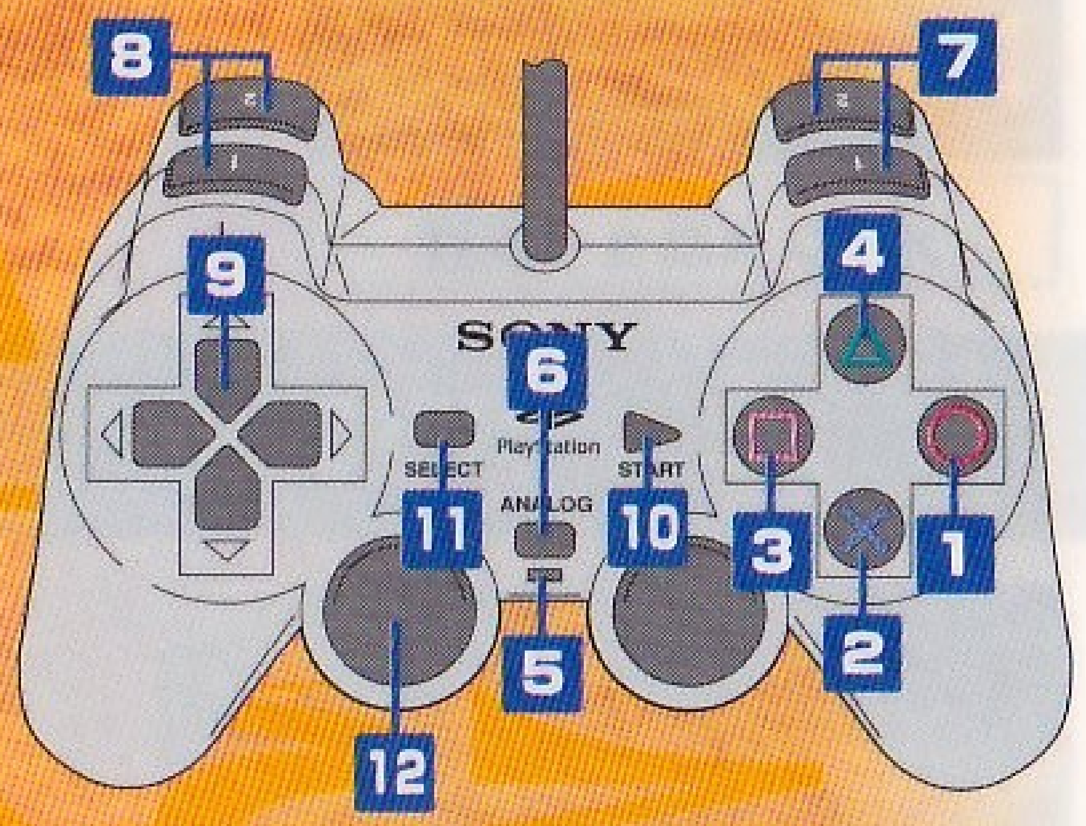
戦闘画面



OPERATION
コントローラの使い方

ここでは各画面の基本的なコントローラの操作方法を紹介します。詳しい操作方法は、各画面の説明のページを参照してください。なお、ここで紹介した操作方法は初期状態のものです。戦闘画面での操作のみカスタム画面で変更することができます。

アナログコントローラ（DUALSHOCK） ANALOG CONTROLLER



アナログコントローラは振動機能に対応しています（振動機能の設定はP06参照）。また、アナログモードスイッチをONにした場合は、左スティックを方向キーと同様に使用することができます。

1	○ボタン	7	R1・R2ボタン
2	×ボタン	8	L1・L2ボタン
3	□ボタン	9	方向キー
4	△ボタン	10	STARTボタン
5	LED	11	SELECTボタン
6	アナログモードスイッチ	12	左スティック

コントローラ CONTROLLER

コントローラの使い方はアナログコントローラと同様です。ただし、振動機能には対応していません。

フィールド画面 FIELD SCREEN

フィールド画面の主な操作は以下のとおりです。

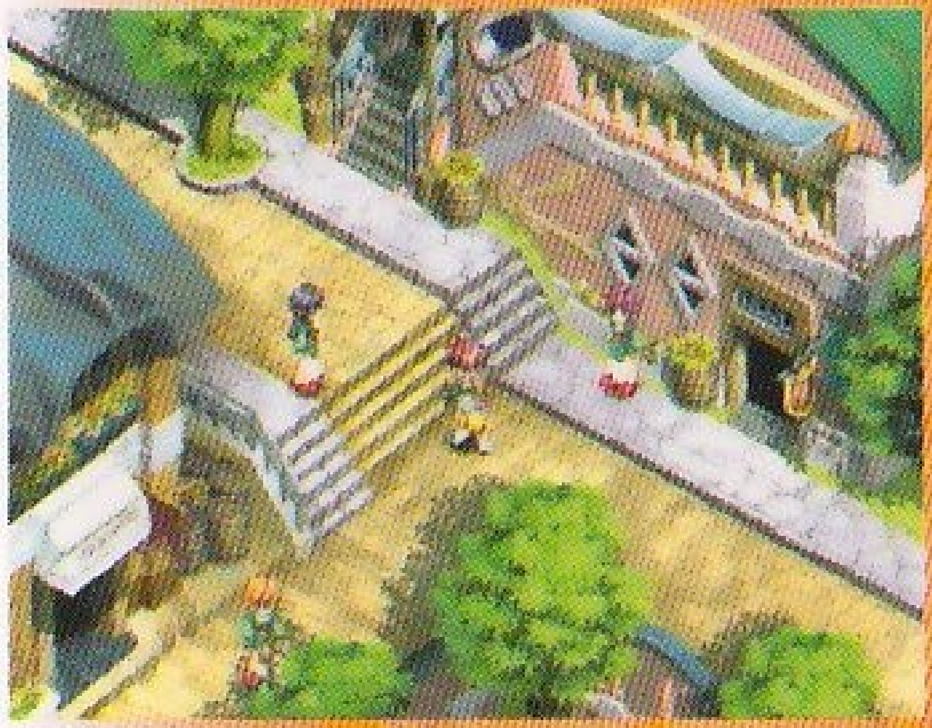
方向キー	キャラクターが移動します。
○ボタン	タウン・ダンジョンへ入ります（入らない場合は×ボタン）。
△ボタン	メインメニュー画面を開きます。
□ボタン	トラベルメニュー（P27参照）を開きます。
STARTボタン	ナビゲーションマップ、コンパス表示（P26参照）の切り替え。
SELECTボタン	ヒントスキット（P26参照）を聞きます。
L1・R1ボタン	フィールド画面を回転します。
L1+L2+R1+R2+START+SELECTボタン	ソフトリセット。

フィールド画面

タウン・ダンジョン画面 TOWN・DUNGEON SCREEN

タウン・ダンジョン画面での主な操作は以下のとおりです。

方向キー	キャラクターが移動します。
○ボタン	人と会話したり、前のものを調べることができます。
△ボタン	メインメニュー画面を開きます。
□ボタン+方向キー	方向キーを斜めに押すとキャラクターの斜め移動（斜め以外は移動しません）、左右に押すとその場で向きを変えます。
×ボタン+方向キー	キャラクターが高速移動します。
R1ボタン	ソーサラーリング（P28参照）を発射します。
L1ボタン	フリーズリング（P28参照）を発射します。
L1+L2+R1+R2+START+SELECTボタン	ソフトリセット。



タウン・ダンジョン画面

メインメニュー画面

メインメニュー画面

メインメニュー画面での主な操作は以下のとおりです。

方向キー	コマンドなどの選択、カーソルの移動、ステータスや装備画面でのキャラクターの切り替えなどに使います。
○ボタン	コマンドなどを決定します。
×ボタン	コマンドなどをキャンセルするとき、メニュー画面を閉じるときなどに使います。
△ボタン	装備画面／装備を外すときや装備の最適化に使います。 料理画面／料理のオート設定画面の切り替えを行います。
□ボタン	術・技画面／オート設定での術・技の使用のオン・オフを切り替えることができます。 料理画面／料理のオート設定のオン・オフを切り替えます。 アイテム画面、装備画面／説明の表示を切り替えます。
STARTボタン	カスタム画面／アジャストスクリーン画面の表示、決定。
L1・R1ボタン	術・技画面、装備画面、アイテム画面、料理画面／リストのページの送りと戻しを行います。 ステータス画面、作戦画面／キャラクターを切り替えます。
L2・R2ボタン	アイテム画面／アイテムの項目を切り替えます。

戦闘画面

戦闘画面での主な操作は以下のとおりですが、ここでの説明はセミオート設定の場合の操作となります（矢印は方向キーを押す方向です）。

戦闘画面

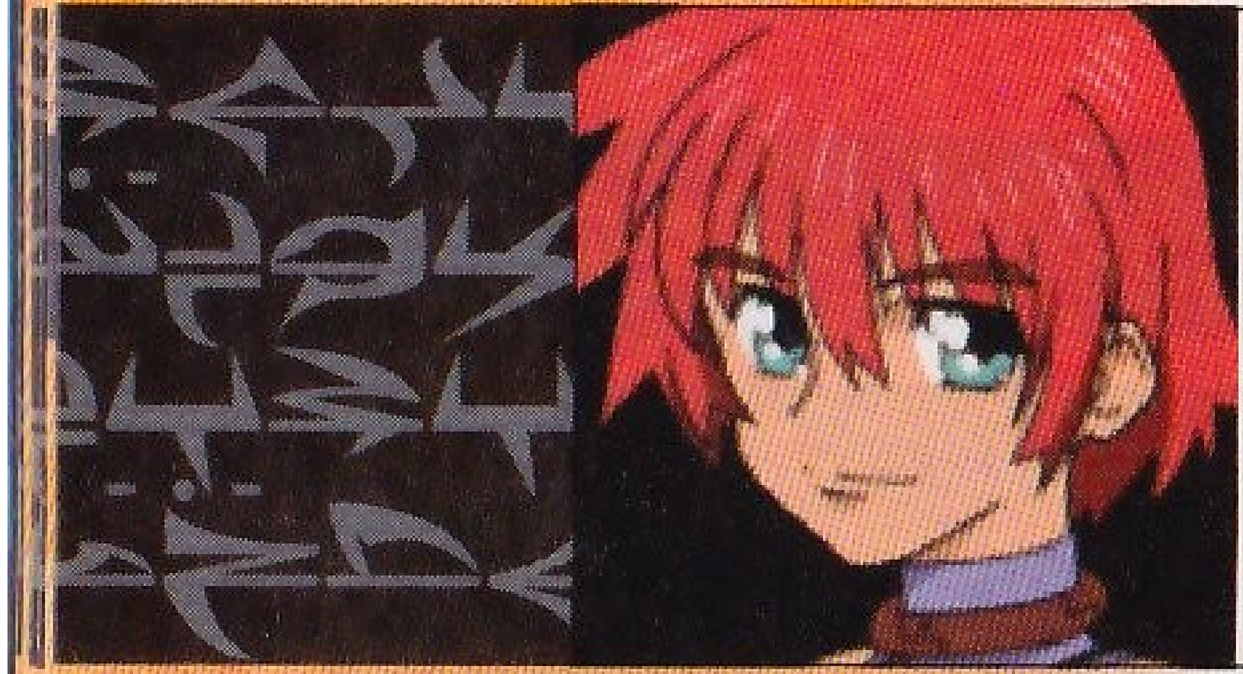
●画面表示、メニュー等

STARTボタン	戦闘の一時停止と解除に使います。
△ボタン	戦闘メニューを開きます。
□ボタン+←→	画面のスクロール(1Pキャラクターがオートの場合のみ)。
□ボタン+↑↓	戦闘画面の拡大縮小（戦闘メニュー表示時のみ)。
□ボタン+←→	画面のスクロール(戦闘メニュー表示時のみ)。
L1+L2+R1+R2+START+SELECTボタン	ソフトリセット。

●キャラクター

SELECTボタン	プレイヤーキャラクターの戦闘モードを切り替えます。
R1ボタン+方向キー	ターゲットを変更します。
L1ボタン	短く押すと隊列の向きが逆転します。
L1ボタン+↓	「全員集まれ」の号令をかけます。
L1ボタン+↑	「全員ジャンプ」の号令をかけます。
← or →	移動します。
←← or →→	ダッシュします。
← or →（押し続ける）	戦闘から逃げます。
○ボタン	通常攻撃(方向キーとの組み合わせもあり)。
○（ダッシュ）○ボタン	ジャンプ攻撃(敵との距離が離れているとき)。
□ボタン	物理攻撃を防御します。
×ボタン	特技攻撃(方向キーとの組み合わせもあり)。
L2またはR2ボタン	特技ショートカットに使います。

OPERATION
コントローラの使い方



MAIN MENU SCREEN
メインメニュー画面

アイテムの使用や装備の変更、セーブなどのコマンドを実行するときは、フィールド画面やタウン・ダンジョン画面のときに△ボタンを押し、メインメニュー画面を呼び出して行います。

画面の見方 SCREEN GUIDE

メインメニュー画面の見方

メインメニュー画面の見方は以下のとおりです。

1 コマンド さまざまな設定の変更や命令などはコマンドで実行します。方向キーでコマンドを選び、◎ボタンで決定してください。

2 簡易ステータス キャラクターの現在の状態を表しています。

- Lv ……………… レベル。キャラクターの総合力を表しています。
- HP ……………… ヒットポイント。戦闘中などにダメージを受けると減ります。
- TP ……………… テクニカルポイント。晶霊術や特技を使うと消費します。
- Exp ……………… 今までの戦闘で得た総合経験値を表示しています。
- あといくつ ……… 次のレベルアップに必要な経験値です。

3 ガルド 所持しているガルド（エターニアの通貨）を表示します。

4 プレイタイム これまでの総プレイ時間。黄色はデータをセーブもしくはロードしてからのプレイ時間です。

5 エンカウント 敵と遭遇した回数を表示します。

6 最大ヒット 戦闘中に記録したコンボの最大ヒット数です（P40参照）。

コマンド／術・技

以下の設定や命令を行います。キャラクターはメインメニュー画面でコマンド決定後に選びますが、「術・技」画面切り替え後でも、キャラクター名にカーソルを合わせ、方向キーの左右で選択できます。

❶戦闘モードの選択

まずは戦闘時のキャラクターの操作方法を選択します。

オート	作戦（P16を参照）や号令にしたがって自動的に行動しますが、敵との間合いは方向キーによって変えることができます。
セミオート	プレイヤーの操作によってキャラクターを動かせます。

❷戦闘中に使用する晶霊術や特技の設定

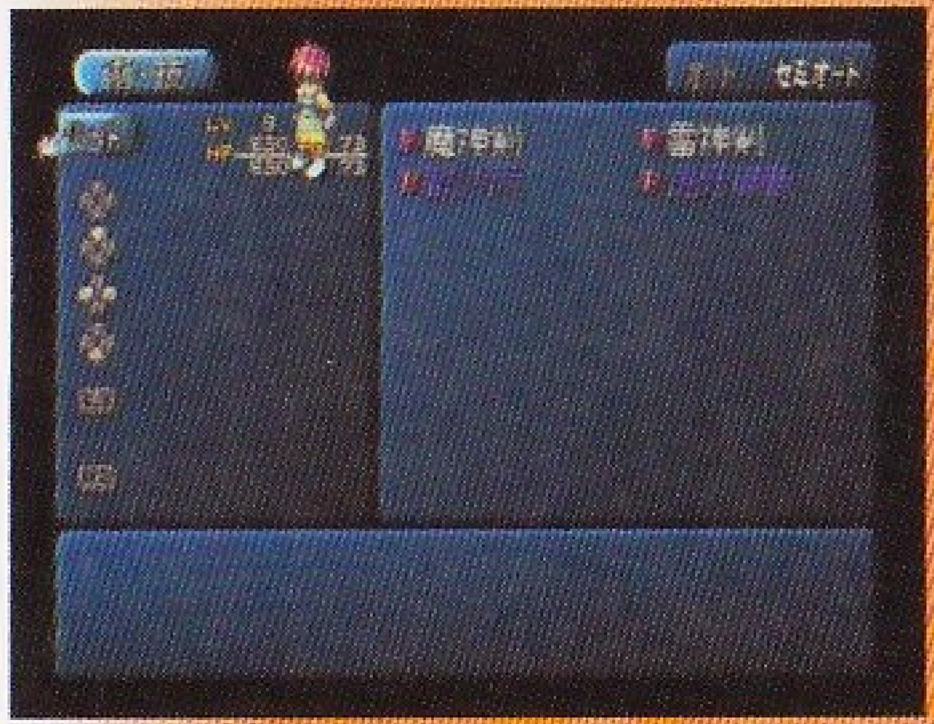
オートのキャラクターの場合は、特技や晶霊術にカーソルをあわせて□ボタンを押すと、戦闘中の使用のオン・オフを切り替えられます。

セミオートの場合は、まず方向キーで特技を実行する操作を選び、○ボタンを押してください。次に特技や晶霊術を選び、○ボタンを押すと設定されます。解除するときは△ボタンです。なお、青色で表示されたものはまだ修得していないので選択することができません。

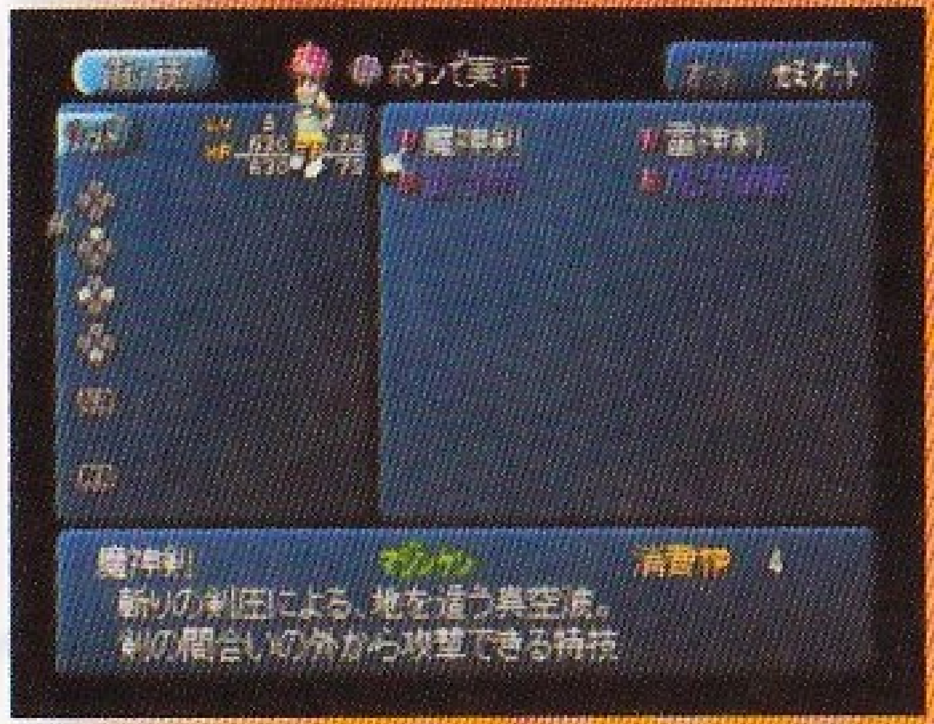
特技ショートカットも同様に設定しますが、こちらは他のキャラクターの特技や晶霊術でも設定することができ、戦闘中に実行できます。

❸晶霊術、技の使用

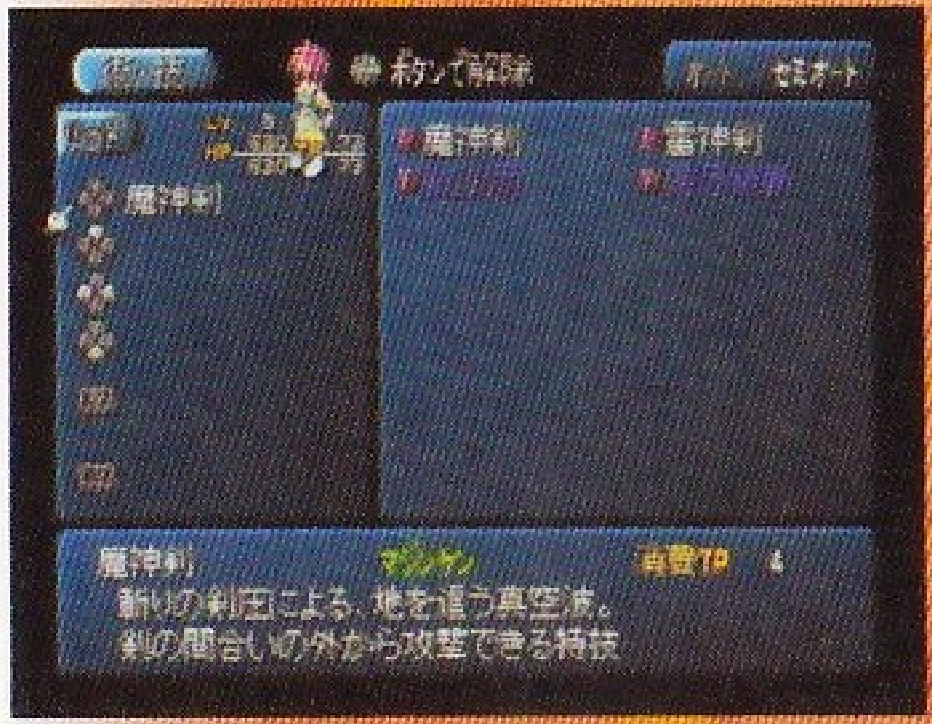
戦闘時以外で使える晶霊術や技（回復系など）を実行します。方向キーで選び、○ボタンで決定してください（なお、セミオートキャラクターの場合は、設定画面で□ボタンとなります）。



術・技画面



セミオート時の特技設定（1）



セミオート時の特技設定（2）

MAIN MANU SCREEN
メインメニュー画面

コマンド／作戦

COMMAND/MISSION

作戦画面

「術・技」コマンドでオート設定にしたキャラクターは、戦闘中の作戦を設定できます。作戦ターゲットにカーソルを合わせて◎ボタンを押すとカーソルがメニューに移るので、方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。作戦バーは選択後に方向キーの左右で設定します。

1 作戦ターゲット	ターゲットの優先順位を16種類から設定します。
2 作戦バー	戦闘時の行動パターンをそれぞれ5段階で設定します。

各キャラクター共通	攻撃度	攻撃頻度を決定します。
リッドのみ	斬りTP	斬り系特技の使用頻度を決定します。
	突きTP	突き系特技の使用頻度を決定します。
ファラのみ	拳TP	拳系特技の使用頻度を決定します。
	蹴りTP	蹴り系特技の使用頻度を決定します。
他のキャラクター共通	戦闘TP	攻撃系の晶霊術や特技の使用頻度を決定。
	回復TP	回復系の晶霊術や特技の使用頻度を決定。

コマンド／装備

COMMAND/EQUIPMENT

装備画面

緑 …能力値アップ

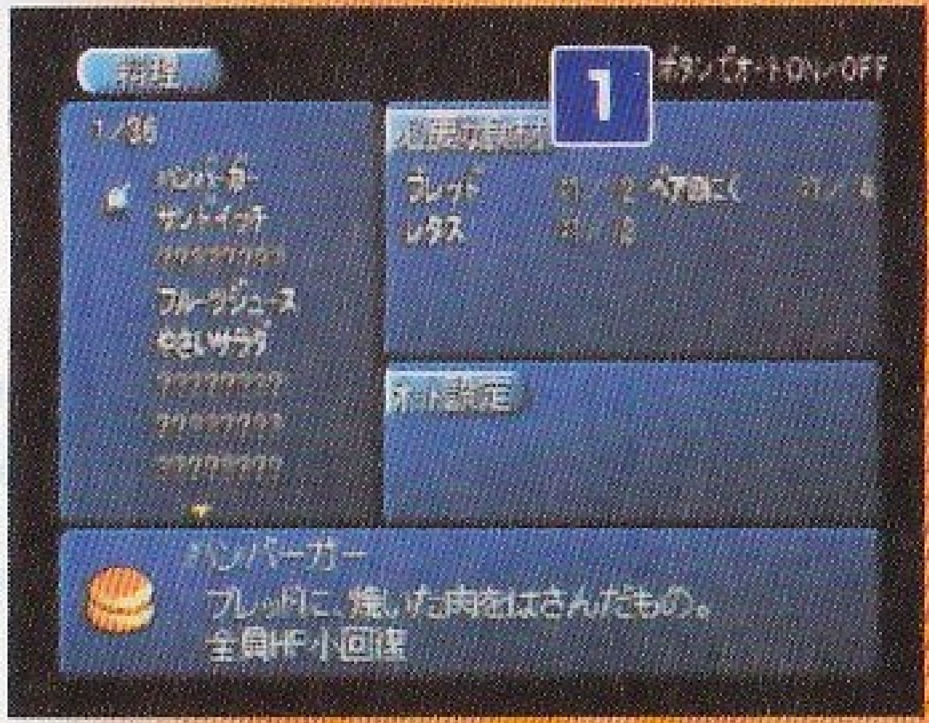
赤 …能力値ダウン

武器や防具を装備するコマンドで、装備できる種類には武器／体／盾・腕／頭のほか、2つの副装備品があります（キャラクターによって装備できないものもあります）。装備する種類→装備する武器や防具の順で決定してください。選択は方向キー、決定は◎ボタンです。また、装備する種類選択時に△ボタンを押すと装備をはずします。

なお、キャラクター名にカーソルを合わせた状態で△ボタンを押すと装備の最適化を行い、もっとも強い装備を自動的に選んでくれます。リッドは斬り／突き、ファラは拳／蹴りの選択も行います。ただし、副装備品だけは最適化で装備されないので注意してください。

コマンド／料理

「食材」アイテムを集めると、食材を組み合わせて料理を作ることができ、HPの回復など、いろいろな効果を得ることができます。ただしそのためには、前もって料理の作り方をワンダーシェフに教えてもらい、覚えていなくてはいけません。さまざまなところに隠れているワンダーシェフを探し出し、ぜひ料理の作り方を教えてもらいましょう。



①料理の作り方

まず料理の種類を方向キーで選び、○ボタンで決定してください。次に誰に作らせるかを方向キーで選び、○ボタンで決定すると料理が完成し、その料理に応じた効果が実行されます（覚えていない料理、覚えていても食材が足りない料理は作れません）。

料理画面

1	使用する数／持ち数
2	好物マーク（食べると効果アップ）

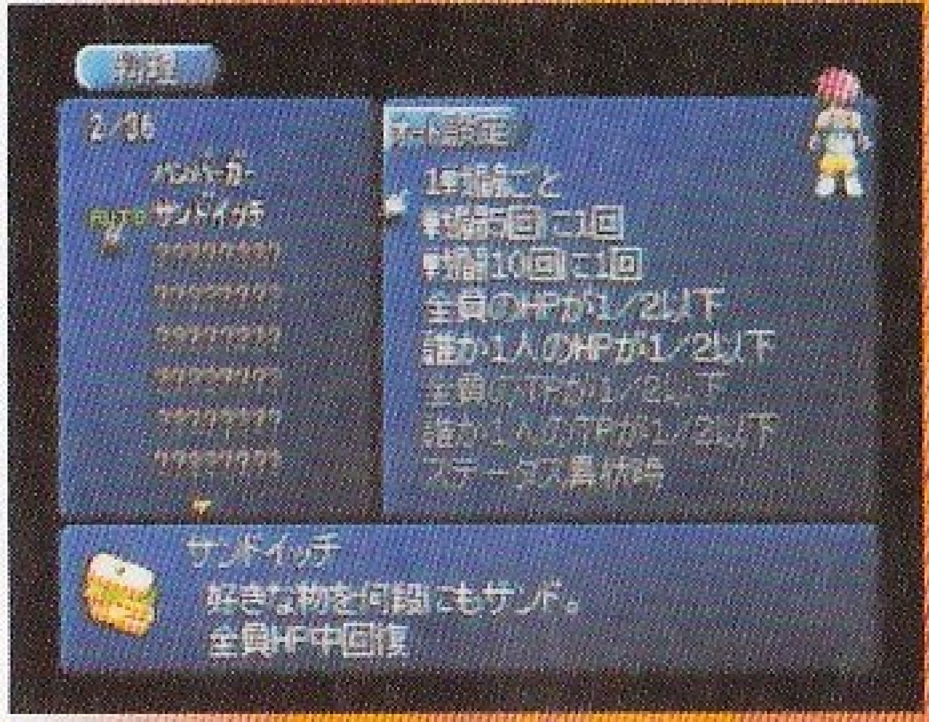
料理の熟練度

料理は必ず完成するわけではありません、ときには失敗することもあるのです。しかし、同じキャラクターに同じ料理を何度も作らせていくと、熟練度がアップし、失敗もなくなります。

②オート料理

料理をオート設定にすると、戦闘終了時に自動的に料理を作る効果があります。オート設定のON・OFFは、料理を選んだ状態で□ボタンを押して切り替えてください。

まずオート設定した料理を選んで△ボタンを押してください。続いて料理を作るキャラクターを決定します。そして○ボタンを押すと、料理を作る設定条件が表示されるので、方向キーで選び、○ボタンで決定します。料理の効果を考え、適切な設定を行いましょう。



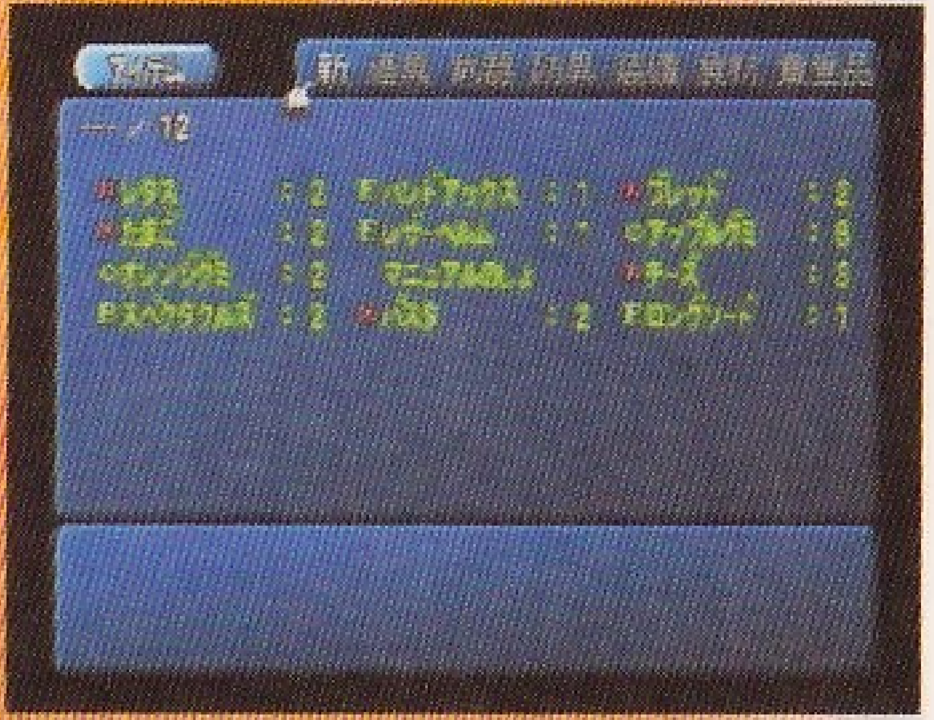
料理の設定条件

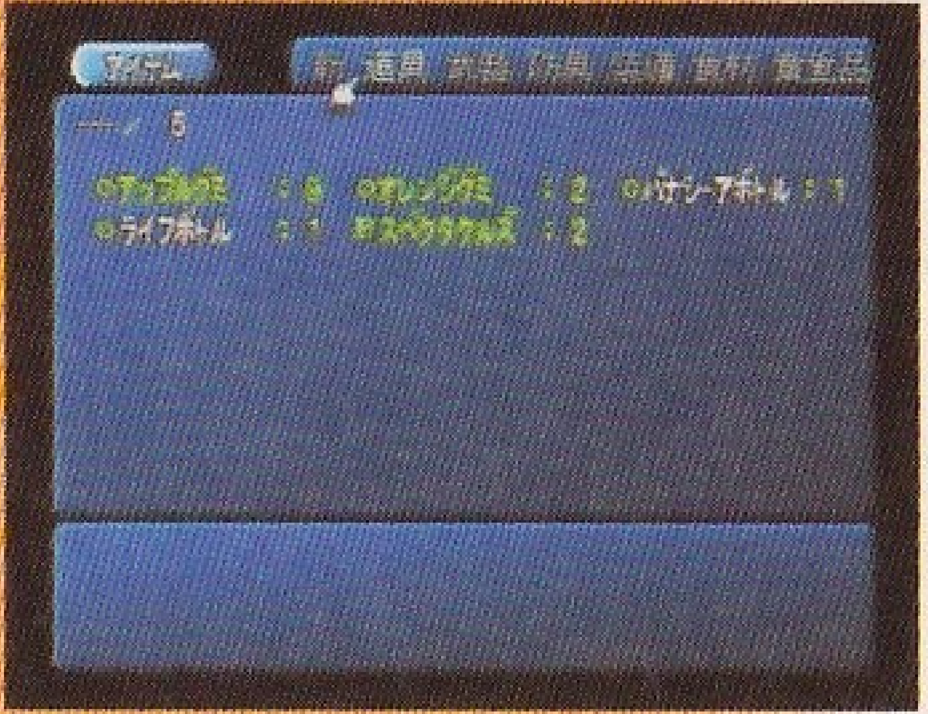
MAIN MENU SCREEN
メインメニュー画面

コマンド／カスタム COMMAND/CUSTOM

タイトル画面の「Customize」と同様です。各設定の詳しい内容についてはP5～6を参照してください。

コマンド／アイテム COMMAND/ITEM





緑色表記	… 新しく入手
○	………… 使用可能
×	………… 使用不可
E	………… 装備可能
B	………… 戦闘用アイテム

持っているアイテムを使うコマンドです。7画面分あり、メニューにカーソルを合わせるか、L2／R2ボタンで切り替えて見てください。

新 ………	新しく入手したアイテム。
道具 ……	回復系のアイテムなど。
武器 ……	武器（現在装備中のものは表示されません）。
防具 ……	防具（現在装備中のものは表示されません）。
装備 ……	副装備品（現在装備中のものは表示されません）。
食材 ……	食材。料理を作るときは「料理」コマンドを使ってください。
貴重品 ….	イベントなどで入手する貴重なアイテム。

❶アイテムの使用

アイテムは方向キーで選択し（R1ボタンでページの送り、L1ボタンでページの戻しもできます）、○ボタンで決定して使います。アイテムによっては、続いて誰に使うかも決定してください。

❷簡易装備

「E」のついたアイテムは装備可能なことを表し、「装備」コマンドの代わりとして使えます。アイテム選択後に装備させるキャラクターを決定してください（選択時に□ボタンで能力表示に切り替え可能）。

コマンド／隊列

キャラクターの並び順の設定や入れ替えを行います。最初に画面右上のメニューを方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。

隊列画面

❶設定

戦闘時のパーティの並び順や位置を設定します。設定は３つ登録することができ、まず隊列を選んで（白字で表記）◎ボタンを押してください。カーソルがキャラクター上に移動したら、方向キーで選び、再び◎ボタンを押します。□カーソルが表示されたら方向キーでキャラクターを移動し、◎ボタンで決定しましょう。

❷入れ替え

「入れかえ」を選ぶと、カーソルが画面の下段に移動します。ここで入れ替えたいキャラクターを選び、◎ボタンを押してください。続いて代わりに入れるキャラクターを選び、◎ボタンで決定します。

ここで入れ替えた並び順はメインメニュー画面や戦闘に反映され、左から４名までがパーティとして戦闘に参加することになります。

また、一番左に表示されるキャラクターは、プレイヤーの操作するキャラクターとなります。

1 操作できるキャラクター

マルチタップ使用時は
左から1P／2P／3P／4P

マルチタップについて

戦闘時はマルチタップ（別売）を使用して、多人数のプレイヤーで戦闘することができます。マルチタップを使用している場合は、左から順に1P～4Pとなります。また、戦闘で各キャラクターを操作する場合は、戦闘タイプをセミオートに設定しておいてください。

MAIN MENU SCREEN
メインメニュー画面

コマンド／ステータス

ステータス画面

名前入力画面

称号一覧

キャラクターの状態を確認するコマンドで、名前の変更と称号の選択も行うことができます。また、ステータス画面は、方向キーまたはL1／R1ボタンでキャラクターを切り替えて見ることができます。

各項目の意味は右ページのとおりですが、キャラクターによって表示される項目が少し違うので注意してください。

❶名前の変更

キャラクター名にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、名前を変えることができます。○ボタンを押すと文字の欄にカーソルが移るので、方向キーで文字を選び、○ボタンで入力します。入力するボックスを変えたいときは×ボタンを押し、カーソルを戻して選んでください。

決定	入力が終了したら、ここを選んで○ボタンを押します。
ランダム	名前をランダムで表示します。○ボタンを押す度に変わるので、好きな名前を選びましょう。
デフォルト	「デフォルト」を選択して○ボタンを押すと、いつでも初期設定の名前に変更されます。

❷称号の選択

キャラクターはある条件を満たすことにより、新たな称号を得ることができます。カーソルを称号に合わせると、称号一覧が表示されるので、○ボタンでカーソルを一覧に移動させ、好きなものを選んで○ボタンで決定してください。

③ステータスの項目

名前	キャラクターの名前です。
称号	称号が表示されます。
力	腕力です。攻撃力に影響します。
斬り	リッドのみ／キャラクターと武器、双方を合わせた斬り攻撃の力。
突き	リッドのみ／キャラクターと武器、双方を合わせた突き攻撃の力。
拳	ファラのみ／キャラクターと武器、双方を合わせた拳攻撃の力。
蹴り	ファラのみ／キャラクターと武器、双方を合わせた蹴り攻撃の力。
攻撃	リッドとファラ以外／キャラクターと武器、双方を合わせた攻撃力。
防御	キャラクターと防具、双方を合わせた防御力です。
知力	晶霊術の威力や成功率、抵抗力に影響します。
幸運	幸運度です。戦闘など、さまざまな要素に影響します。
回避	敵の攻撃を回避する度合いです。
命中	攻撃の当たる度合いです。
Lv	レベル。現在のキャラクターの総合力です。
HP	ヒットポイント。下が最大値、上が現在値です。
TP	テクニカルポイント。下が最大値、上が現在値です。
装備	現在装備している武器や防具を表示します。
斬りレベル	リッドのみ／斬り攻撃のレベル。特技の修得に影響します。
突きレベル	リッドのみ／突き攻撃のレベル。特技の修得に影響します。
拳レベル	ファラのみ／拳による攻撃のレベル。特技の修得に影響します。
蹴りレベル	ファラのみ／蹴り攻撃のレベル。特技の修得に影響します。
晶霊活力	大晶霊をもつ者のみ／晶霊の活力レベル。

ステータス画面

「斬りレベル」「突きレベル」「拳レベル」「蹴りレベル」といった攻撃レベルについてはP39、晶霊活力についてはP22～23「C.ケイジ」を参考にしてください。

コマンド／C.ケイジ

COMMAND/C CAGE

クレーメルケイジ画面

C.ケイジ（クレーメルケイジ）とは、晶霊（クレーメル）を入れるかご（ケイジ）を意味しています。ちなみに晶霊術はクレーメルアーツともいい、晶霊術を新たにマスターするには、このクレーメルケイジに晶霊を入れておかなければなりません。

ここでは新たな晶霊術の作成など、クレーメルケイジに関する３つのコマンドを説明します。コマンドは方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。なお、クレーメルケイジのコマンドは、晶霊を手に入れないと使うことができません。

晶霊のステータス表示

晶霊の移動

❶ 晶霊

「晶霊」のコマンドでは、中に入っている晶霊のステータスを見たり、晶霊の入れ替えを行うことができます。

まず方向キーで晶霊を選び、◎ボタンを押してください。すると晶霊のパラメータなどが画面に表示されます（見方については右のページを参照してください）。

ここでもう一度◎ボタンを押すと隣のクレーメルケイジに晶霊が移動します。移動後は一度フリンジ（P24参照）を行わないと移動したことにならないので、注意してください。

また、晶霊が移動すると、それに属する晶霊術も同時に移動します。例えばメルディに晶霊「ウンディーネ」を持たせて晶霊術「スプレッド」を使っていたとします。ここで「ウンディーネ」をキールのケイジに移動させると、以後「スプレッド」を使えるのはキールになるわけです。

晶霊パラメータの意味

1 活力バー 晶霊の活力を表します。戦闘でその晶霊に対応する晶霊術を使うとアップし、最大までたまると召喚術を使うことができます。

2 Lv 晶霊のレベル。Expが一定値に達するとアップします。

3 Exp 晶霊の経験値。戦闘中にその晶霊に対応した晶霊術を使用するとたまっていき、一定値になるとレベルが上がります。

4 晶霊術 表示されている色で、その晶霊術の状態がわかります。

青 ……晶霊アイコンあり:レベルが足りず、覚えられない晶霊術。
晶霊アイコンなし:レベルは達していますが、同じC.ケイジに入っています。

赤 ……覚えてはいますが、同じC.ケイジに入っています。

黄 ……フリンジにより覚えることができる晶霊術です。

白 ……使用可能な晶霊術です。

灰 ……レベルが足りず、しかも同じC.ケイジに入っています。

召喚術

召喚術はクレーメルケイジに入っている大晶霊を召喚して使う術です。使うには活力が最大になっていることが条件です。術・技画面の「★ウンディーネ」等が召喚術で、説明ウィンドウ内に活力ゲージが表示されます。なお、召喚術を使うと、活力は大きく下がってしまうので注意してください。

❷アイテム

クレーメルケイジにアイテムを使い、活力を上げたりすることができます。アイテムは方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。

晶霊パラメータ

アイテムの使用

コマンド「フリンジ」選択

フリンジ実行

新たな晶霊術をマスター

❸フリンジ

晶霊術を新たに作成するコマンドです。方向キーでコマンド「フリンジ」を選び、◎ボタンを押すと実行され、そのときの晶霊の組み合わせやレベルなどに応じて、新たな晶霊術が生まれます。晶霊術をうまく作るには、以下の点に注意しましょう。

●双方のクレーメルケイジに晶霊が入っているとき、互いの晶霊が反応して晶霊術が生まれます。これがフリンジの基本です。

●晶霊が１体しかいない場合でも、単独でフリンジすると、晶霊術が生まれることもあります。

●晶霊の組み合わせを変えたり、晶霊のレベルが上がると、晶霊術が生まれることもあります。

●晶霊が３体以上になると、１つのクレーメルケイジに２体以上の晶霊が入ることになります。ときには晶霊を移動させ、状況に応じた晶霊術を使うことも必要となるでしょう。ぜひ組み合わせをいろいろと工夫し、試してみてください。

潜在晶霊術

フリンジによって「潜在晶霊術」が生まれることもあります。潜在晶霊術とは、戦闘時に常に発揮される晶霊の能力のことで、画面では晶霊術名の前に+マークで表示されます（例／+メンタルチャージ）。

毒を受けなくなったりするなど、さまざまな効果がありますが、潜在晶霊術を持ったキャラクターを戦闘に参加させると全員に効力が及ぶので、いろいろな組み合わせでフリンジしてみてください。

コマンド／セーブ

ゲーム内容をセーブすることができます。まず方向キーでメモリーカード差込口を選び、◎ボタンを押してください。次にセーブする場所を選び、もう一度◎ボタンを押します。

画面に「セーブします。よろしいですか？」というメッセージが表示されたら、「はい」を選んで◎ボタンを押せばセーブが完了します。

セーブ時の注意

「テイルズ オブ エターニア」では、基本的にどの場所でもセーブすることができます。ただし、データをロードしたときの開始地点が、セーブしたときと異なる場合があるので注意してください。

フィールド画面 特に影響なく、同じ場所から再開します。

タウン画面 原則としてセーブした画面から再開します。

ダンジョン画面 原則としてダンジョンの入り口ですが、ロードポイントのあるダンジョンでは、最後に通過したロードポイントからの再開となります。
ボスのいるダンジョンでボスを倒した場合には、再開はボスのいた場所からとなります。

差込口選択

セーブ場所の選択

ロードポイント

FIELD SCREEN
フィールド画面

３Dで地形表示された画面がフィールド画面です。次の目的地に移動する場合は、この画面上で行うことになります。なお、フィールド上では時間の経過にしたがって、昼と夜が交互におとずれ、出現するモンスターなどに影響があります。

画面の見方 SCREEN GUIDE

フィールド画面の見方（1）

フィールド画面の見方（2）

フィールド画面での移動は方向キーで行い、L1／R1ボタンでマップを回転させ、違うアングルから見ることもできます。

また、画面上には「ナビゲーションマップ」と「コンパス」が表示され、表示の状態をお好みにあわせて設定することができます。設定はSTARTボタンで行い、押すたびにすべて表示→未表示→ナビゲーションマップのみ表示→コンパスのみ表示…の順で切り替わります。

1 ナビゲーションマップ 周辺の地図と現在位置を示します。マップ中の赤い点はダンジョン、白い点は街や村を表しています。

2 コンパス 東西南北（EWSN）を表し、マップを回転させると、コンパスの向きも変わるので注意してください。

3 ヒントスキット フィールド画面上でSELECTボタンを押すと、ゲームのヒントを聞けます。先に進めなくなった場合は、このヒントスキットを聞いてみてください。

タウン、ダンジョン

TOWN・DUNGEON

フィールド上には街やダンジョンがあり、中に入ることができる場所にくると、画面に「地名／◎／⊗」が表示されます。入るときは◎ボタン、やめるときは⊗ボタンを押してください。

街などに入るときの表示

トラベルメニュー

TRAVELMENU

フィールド画面で□ボタンを押すと、トラベルメニューが表示され、以下のコマンドを実行できます（乗り物は手に入れていないと表示されません）。コマンドは方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。

キャンプ キャンプを実行するとHPのみ全回復し、夜の場合は朝になります。また、キャンプ中には「キャンプスキット」が始まり、キャラクターたちの雑談を聞けることもあります。

乗り物 物語が進むと乗り物を入手でき、それまで行けなかった場所へも行けるようになります。操作法は、入手時に画面に表示されますが、ここでは一例として「バンエルティア号」の操作方法を紹介しましょう。

方向キー（左右）・・・旋回。
◎ボタン ・・・・・・・・・ 乗る、前進。
⊗ボタン ・・・・・・・・・ バック。
□ボタン ・・・・・・・・・ トラベルメニュー。浅瀬で「上陸」を選ぶと降りることができ、浅瀬で「バンエルティア」を選ぶと、バンエルティア号を呼ぶことができます。

トラベルメニュー

FIELD SCREEN
フィールド画面

TOWN·DUNGEON SCREEN
タウン・ダンジョン画面

フィールド画面上にある街などに入ると、タウン・ダンジョン画面に切り替わります。そこでの施設の使い方や操作などを紹介しましょう。

会話&調査 CONVERSATION

人との会話

人や物に接して○ボタンを押すと、会話したり物を調べることができます。宝箱等を開けるときも○ボタンでOKです。

会話による情報集めはもちろん、ダンジョンの怪しいところなども、○ボタンでいろいろと調べるようにしましょう。

また、動かせる物に向かって○ボタンを押すことによって物を持ったり、○ボタンを押しながら方向キーで物を動かしたりすることができます。

ソーサラーリング SORCERER RING

ソーサラーリングを使う

アイテム「ソーサラーリング」または「フリーズリング」を手に入れると、リングからその属性のエネルギーを発射できます。ソーサラーリングはR1ボタン、フリーズリングはL1ボタンでそれぞれ発射します。使い道はさまざまで、例えばソーサラーリングなら、離れた場所のスイッチを入れるなどの使用法があります。いろいろ試してみてください。

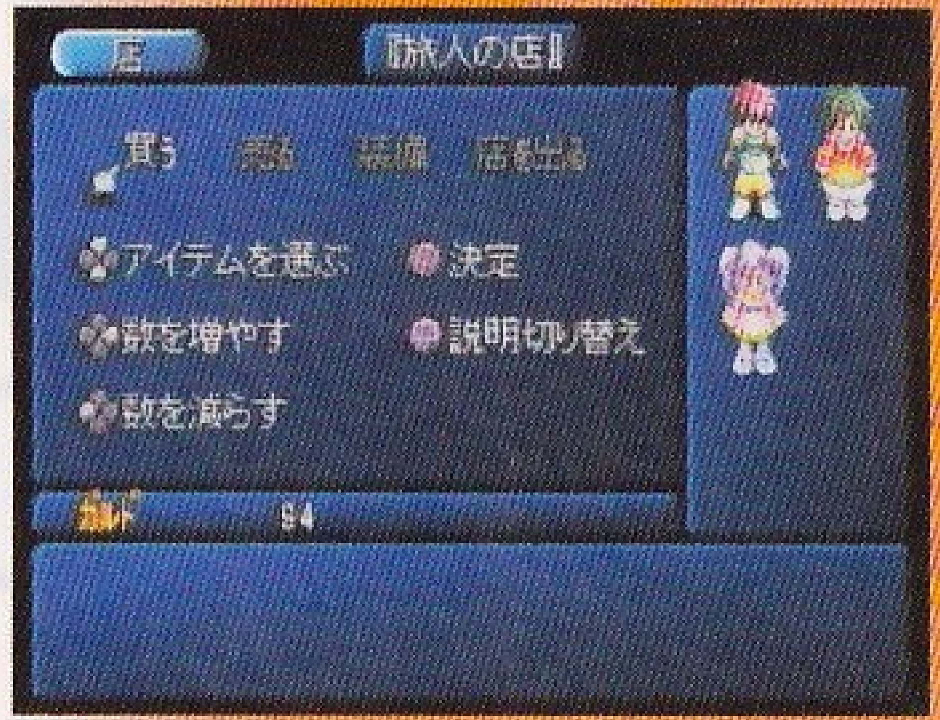
お店の使い方

HOW TO SHOPPING

街には武器屋や道具屋など、さまざまなお店があります。冒険に役立つものが用意されているので、街に立ち寄ったときには、一度はのぞいておくとよいでしょう。

買うときはまずお店の人に話しかけてください。画面が切り替わったら「買う」を方向キーで選び、◎ボタンを押すとアイテムのメニューが表示されます。ここで買いたいものを方向キーの上下で選び、左右で数を入力してください。◎ボタンを押すと「これでよろしいですか？」ときかれるので、「はい」を選んで◎ボタンを押すと決定です。

「売る」ときも同様で、このほか装備品は買ったものをすぐに「装備」することもできます。なお、アイテムは１種類につき最大15個まで持つことができます。



お店

宿屋＆キャンプ

INN&CAMP

街などにある宿屋もお店と同様、冒険には欠かせない施設です。宿屋の人に話しかけ、一定のガルドを支払うと泊まることができ、全回復およびステータス異常の回復ができます。

また、ダンジョン内にあるキャンプポイントでは、フィールド上と同じようにキャンプをすることができ、HPのみ全回復することができます。

宿屋

TOWN・DUNGEON SCREEN
タウン、ダンジョン画面

BATTLE SCREEN
戦闘画面

フィールドやダンジョンで敵に遭遇すると、戦闘画面に切り替わります。戦闘に勝つと、経験値やガルドを得てキャラクターを強くすることができるほか、アイテムを入手することもあります。さまざまな攻撃を駆使し、襲いかかってくる敵を倒していってください。

画面の見方　SCREEN GUIDE

戦闘画面の見方

戦闘画面の見方は次のとおりです。

1 戦闘メニュー	△ボタンを押すと戦闘メニューが表示され、アイテムや晶霊術などを使うことができます。詳しくは右ページを参考にしてください。
2 パーティウィンドウ	キャラクターのHPとTPが表示されます。上がHP、下がTPになります。
3 エネミーウィンドウ	敵モンスターの名前と数が表示されます。
4 ターゲット	現在、プレイヤーキャラクターが攻撃目標にしている敵を示しています。また、ターゲットは戦闘中にR1ボタンと方向キーで変更することができます（詳しくは35Pを参照）。
5 隊列の向き	矢印で隊列の向きを示しています。

キャラクターの操作

プレイヤーは基本的に1人のみを操作します。他のキャラクターはオート操作となり、「作戦」コマンドで設定したパターンにのっとって行動します。操作するのは、通常だと主人公のリッドですが、「隊列」コマンドで他のキャラクターに変更することもできます(P19参照)。

なお、戦闘時の操作については、P34～41で詳しく説明します。

キャラクターの操作

戦闘メニュー

戦闘中に△ボタンを押すと戦闘が一時停止し、戦闘メニューが表示されます。方向キーで選び、○ボタンで決定してください。

術・技 オートのキャラクターに晶霊術や特技を使用させます。使うキャラクター→特技・晶霊術→対象キャラクターの順で決定してください。また、メインメニュー画面での「術・技」コマンドと同様、晶霊術と特技の設定も変更できます。セミオートキャラクターの場合は設定のみ可能です。

号令 オート設定の仲間全員に号令をかけることができます。選択した号令は、その戦闘に限り有効となります。

作戦 作戦の設定を変更します(変更方法はP16参考)。

隊列 隊列を変更します(変更方法はP19を参考)。

装備 装備を変更します。変更するキャラクターを決定すると装備画面に移行します (変更方法はP16を参考)。

アイテム アイテムを使います。使うキャラクター→アイテム→対象キャラクターの順で決定してください。

戦闘メニュー

BATTLE SCREEN
戦闘画面

戦闘ルール

戦闘終了時の表示

特に難しいルールはありませんが、ゲームオーバーの条件や戦闘でおこるステータス異常などについては、知っておくようにしましょう。

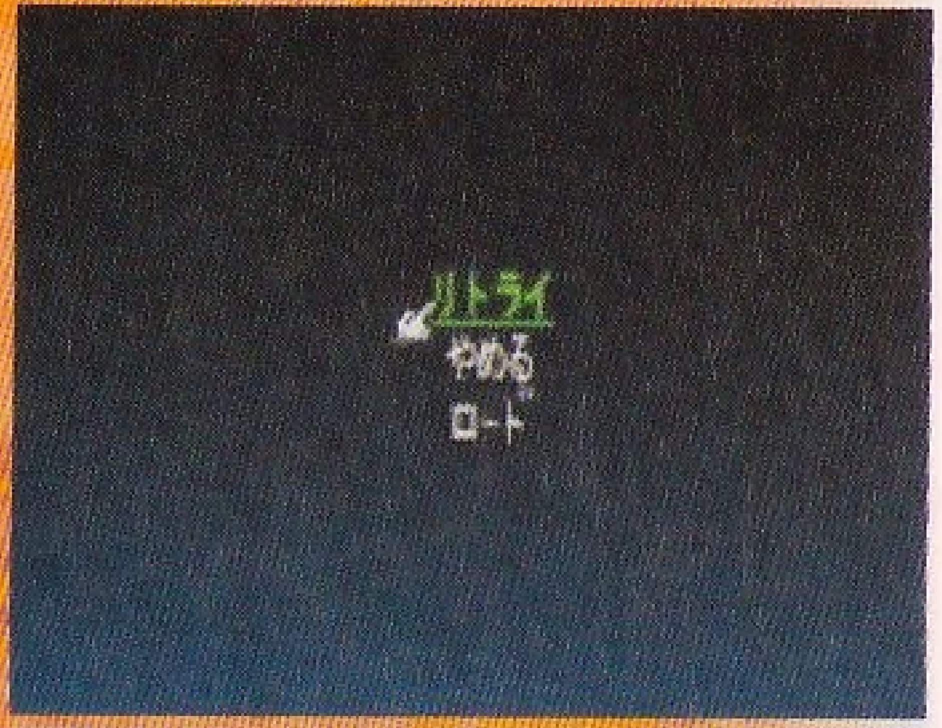
①勝利条件

戦闘に勝つと経験値やガルドなどを得ることができ、ときにはアイテムも入手します。特に経験値は最大ヒット数に応じてボーナスが加えられるので、積極的に狙ってみてもよいでしょう。なお、戦闘終了時の表示の意味は下のとおりです。

1	MAX HIT	戦闘中に記録した最大ヒット数。
2	GALD	戦闘で得たガルド。
3	EXP	戦闘で得た経験値。
4	BONUS	最大ヒット数に応じてプラスされる経験値。
5	TIME	戦闘開始から終了までにかかった時間。
6	AVG	これまでの戦闘の平均タイム。
7	PTS	戦闘の内容を百点満点で評価したもの。

②ゲームオーバー

HPが0になったキャラクターは戦闘不能となり、戦闘に参加する全員が戦闘不能になるとゲームオーバーです。なお、ゲームオーバー時に表示されるメニューは次のとおりです。



ゲームオーバー時のメニュー

リトライ	経験値はそのままで、HPは最大値の1/4、ガルドは半分になり、最後に立ち寄った街やダンジョンの入り口まで戻ります。ダンジョン内でボスを倒した場合はボスのいた場所からの再開です。
やめる	タイトル画面に戻ります。次に再開するときは以前にセーブしたデータの続きからとなります。
ロード	メモリーカードからセーブデータをロードします。

③ステータス異常

攻撃の種類によっては「毒」や「麻痺」などのステータス異常を発生させるものがあります。戦闘中だけでなく、戦闘終了後も悪影響を及ぼすものもあるので、ここでその効果を知っておきましょう。

毒 一定時間が経つごとにHPが減ります。戦闘終了後も効果が残り、移動ごとにHPが減ります。パナシーアボトルで治せます。

麻痺 一撃でピヨリ状態になってしまいます。戦闘終了後も効果が残り、パナシーアボトルを使うと治すことができます。

衰弱 徐々にTPが減ってゆきます。戦闘終了後も効果が残り、TPが減ります。パナシーアボトルで治せます。

凍結 一時的に戦闘不能になり、凍結時に攻撃されると最大HPの1/2のダメージを受けることがあります。パナシーアボトルで治せます。

ピヨリ 一時的な気絶状態になります。

命中率減少 物理攻撃の命中率が下がります。パナシーアボトルでは治せませんが、ドレインチェックを装備していると防げます。

抵抗力減少 防御力が低下。パナシーアボトルでは治せませんが、ドレインチェックを装備していると防げます。

詠唱時間2倍 晶霊術の発動時間が通常の倍になります。パナシーアボトルを使うと治すことができます。

BATTLE OPERATION
戦闘時のキャラクター操作

戦闘でプレイヤーが操作するのは、主にプレイヤーキャラクターとなります（「隊列」で設定したキャラクターで、初期設定はリッドです）。ここではそのプレイヤーキャラクターの操作法について説明していきます。なお、一部、パーティ全体への操作法もあります。

戦闘モードの切り替え／SELECT　BATTLE MODE

SEMIAUTO

AUTO

プレイヤーキャラクターは戦闘モードを切り替えることによって、オート操作にすることもできます。戦闘モードはSELECTボタンを押すと表示され、更に押すたびに、「SEMIAUTO／セミオート」と「AUTO／オート」を切り替えることができます。

SEMIAUTO　攻撃などの操作はプレイヤー自身で行いますが、敵を攻撃した後は、自動的に最初の位置に戻ります。

AUTO　オート操作です。プレイヤーが操作しなくても、他のキャラクターと同様、プレイヤーキャラクターも自分で行動します。

マルチタップを使用した戦闘について

このゲームはマルチタップ（別売）に対応しており、最大4人が同時に戦闘に参加できます。マルチタップの設定は左から順に1P～4Pとなっており、これはメインメニュー画面での「隊列」コマンドの「入れかえ」時の並びに対応しています。多人数で戦闘を楽しめますので、お持ちの方はぜひ試してみてください（詳しくはP19参照）。

ターゲットチェンジ／R1＋方向キー

TARGET CHANGE

複数の敵がいる場合、R1ボタンを押しながら方向キーを入力すると、プレイヤーキャラクターの攻撃目標を切り替えることができます。

R1＋↑ or ↓	敵の種類を切り替えます。
R1＋← or →	敵の並び順で目標を切り替えます。

攻撃目標の切り替え

隊列逆転、集合、ジャンプ／L1

INVERSION,GATHERING,JUMP

隊列逆転／L1（短く）	L1ボタンを短く押すと、隊列の向きが逆転します。向きは画面左下の「▶▶▶」で表示されます。
集合／L1＋↓	L1ボタンと方向キーの下を同時に押すと、待機中のキャラクター全員を、プレイヤーキャラクターの周りに集めることができます。
ジャンプ／L1＋↑	L1ボタンと方向キーの上を同時に押すと、待機中のキャラクター全員をジャンプさせることができます。

ジャンプ

脱出／⇦or⇨（押し続ける）

ESCAPE

戦闘から逃げるときは、キャラクターを画面端まで移動させ、方向キーをそのまま押し続けてください。押し続けるとタイマーが表示され、ゲージがすべてたまると戦闘から脱出します。なお、この脱出の操作は、プレイヤーキャラクターが戦闘不能でも実行できます。

移動、ダッシュ／⇦ or ⇨、⇦⇦ or ⇨⇨　MOVEMENT.DASH

移動

ダッシュ

方向キーを押すと押した側に歩き、同じ方向に2回続けて押すとダッシュすることができます（ダッシュ中は敵をすり抜けて移動します）。また、ダッシュ中は逆方向に方向キーを入れると急停止できます。なお、攻撃したときは自動的にダッシュして攻撃します。

通常攻撃／◎　NORMALATTACK

◎ボタンを押すとダッシュして攻撃します。リッドの場合は「斬り攻撃」となり、方向キーを組み合わせると「突き攻撃」や「上空攻撃」も行うことができます。なお、武器の種類によって斬り攻撃に向いていたり、突き攻撃に向いていたりする場合があるので、戦闘ではそのメリットを生かした戦いを心がけましょう。

斬り攻撃

斬り攻撃／◎　武器を上段から振り下ろして攻撃する、基本攻撃です。斧系の武器に向いた攻撃で、スキが少ないのが特徴です。

突き攻撃

突き攻撃／◎＋⬇　武器を正面から突き出して攻撃します。間合いが長く、槍を装備していると効果的です。

上空攻撃

上空攻撃／◎＋⬆　武器を上へ振り上げて攻撃します。空を飛んでいる敵などに対して有効です。

ジャンプ攻撃／◎（ダッシュ）→◎

JUMP ATTACK

◎ボタンを押してダッシュしているときにもう一度◎ボタンを押すとジャンプ攻撃になります（敵との距離が離れているとき）。

また、◎ボタン（ダッシュ）時に方向キーを下に入れておくと、通常攻撃と同様、突き攻撃となり、ジャンプ突きを放つことができます。

ジャンプ攻撃

防御／□

DEFENSE

□ボタンを押すと、敵からの物理攻撃を防御することができます。防御が成功すると敵から受けるダメージは1/4に減らせるうえ、空中に浮かされたり、吹き飛ばされたりといったことも防ぐことができます。攻撃一辺倒ではなく、うまく防御も活用していってください。

なお、晶霊術など、物理攻撃以外の攻撃については防御することができないので注意してください。

防御

特技攻撃／×

SPECIAL ARTS

特技攻撃

戦闘中に×ボタンを（あるいは×ボタンと方向キーを組み合わせて）押すと、特技攻撃を出すことができます。

特技を使う場合は、「術・技」コマンドであらかじめ特技を登録しておく必要があります（登録方法はP15を参照）。登録できるのは×ボタンのみ押す場合、方向キーの左右、上、下と組み合わせる場合、以上の4つ分となります。

特技1／×	特技3／×+⇦ or ⇨
特技2／×+⇧	特技4／×+⇩

特技ショートカット／L2 or R2

SHORTCUT

特技ショートカット

L2またはR2ボタンを押すと、×ボタン同様、特技攻撃を出すことができます。こちらも「術・技」コマンドで、あらかじめ特技を登録しておく必要があります（特技の登録方法はP15参照）。

特技ショートカットのメリット

「特技ショートカット」が特技攻撃と大きく異なるのは、ほかのキャラクターの特技や晶霊術を使うことができるということです。また、ボタンを押し続けるだけで、常に繰り返して特技を出し続けることが可能です。

さらに晶霊術の場合は、ボタンを押し続けると発動を待機し、ボタンを離すと発動させることができます。自分のタイミングで晶霊術を放つことができるので、連続ヒットを狙うときなどにも有効でしょう。ぜひ戦闘で活用してみてください。

「特技」の修得

ここで「特技」の修得について説明しておきます。リッドやファラのステータスにある「斬りレベル」や「突きレベル」、「拳レベル」、「蹴りレベル」は、戦闘での「斬り攻撃」や「突き攻撃」、「拳攻撃」、「蹴り攻撃」など、それに対応した攻撃を使うことによってアップしていきます。

そして、攻撃レベルがアップするにつれ、今度は各攻撃に対応した特技を修得できるようになるのです。

「上位技」、「奥義」の修得

それだけではありません。修得した特技を何度も使うことにより、今度は特技のなかでも「上位技」と呼ばれる、より強力な技を修得できるようになります。

また、一定の特技を修得し、さらにそれらの特技を何度も使うことで、それらの特技を組み合わせた「奥義」をも修得できるのです。

したがって強力なキャラクターを育て上げようと思うのなら、いろいろな攻撃や特技を試し、ぜひ上位技や奥義をマスターしていってください。

斬り	突き
斬り攻撃を繰り返す	突き攻撃を繰り返す
↓	↓
斬りレベルがアップし 特技「魔神剣」マスター	突きレベルがアップし 特技「雷神剣」マスター
↓	↓
さらに斬り攻撃を繰り返す	さらに突き攻撃を繰り返す
↓	↓
特技「虎牙破斬」をマスター	特技「散沙雨」をマスター

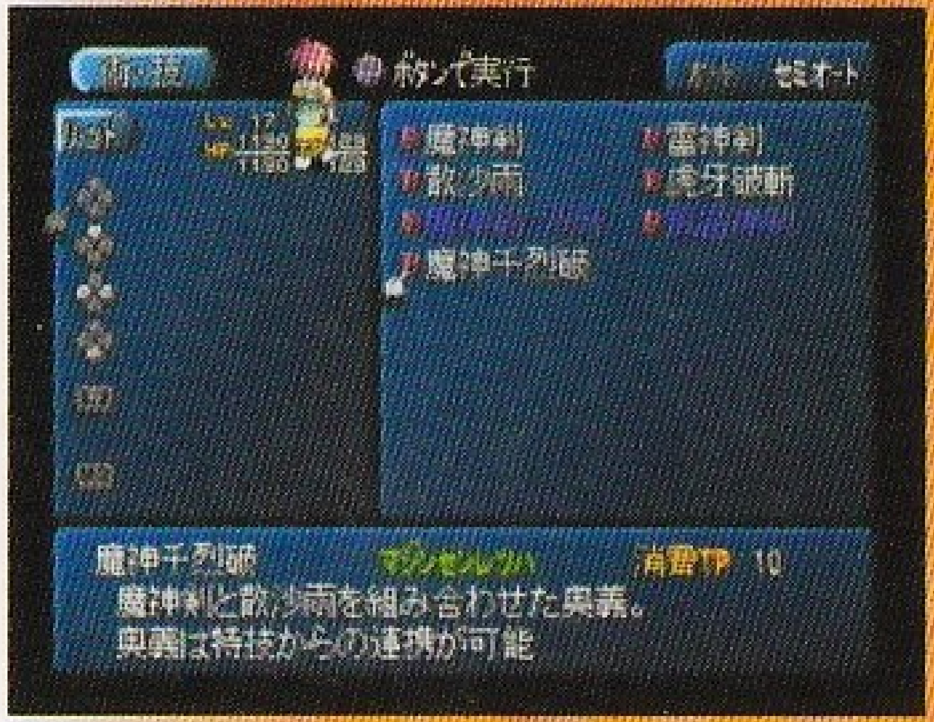
↓

各種の攻撃、特技を繰り返す

↓

上位技、奥義をマスター

各攻撃のレベルアップ



奥義を設定

連続攻撃

攻撃のアクション中、さらに通常攻撃、特技、奥義などを発動させ、連続攻撃を繰り出すことができます。また、方向キーを組み合わせることでも、パターンの違った連続攻撃を出すことができます。

もっとも簡単な連続攻撃は、通常攻撃の2連発。つまり◎ボタンの連打で放つことができます。

◎,◎	斬り→斬りの連携で、もっともお手軽。
◎,◎+↓	斬り→突きへとつなぐ連続攻撃です。
◎,◎+↑	斬り→斬り上げ攻撃へとつなぎます。

さらに3連続でつなぐ攻撃もあります。連携のタイミングは剣を振り下ろした瞬間、地上に着地した瞬間など、技によってもさまざまです。もちろんほかにもさまざまな組み合わせがあるので、いろいろと研究してみてください。

◎,◎+↓,◎+↓	斬り→突き→突き
◎+↓,◎,◎+↓	突き→斬り→突き

連続攻撃でヒット数を表示

ボーナス経験値獲得

最大ヒット数とボーナス経験値

攻撃を連続して敵に当てるとヒット数が画面に表示され、戦闘終了時には、もっとも多く記録したヒット数が、最大ヒット数として表示されます。

最大ヒット数に応じて、戦闘終了後にボーナス経験値がもらえるので、腕を磨いてより多くのヒット数を狙ってみましょう。

連続攻撃のすすめ

攻撃には通常攻撃や特技、晶霊術などがあり、それぞれの攻撃の性質にもさまざまなものがあります。攻撃が当たると敵を空中に浮かせる特技や、敵を吹き飛ばす特技などがあり、こうした攻撃の性質を利用すると、さまざまな方法で最大ヒット数を稼いでいくことができます。

例えば、味方が攻撃で敵を浮かせたら、さらに上空へプレイヤーキャラクターが攻撃を加える……といったように、攻撃を連携させていくことができます。

特技を交えた連続攻撃

テクニカルスマッシュ

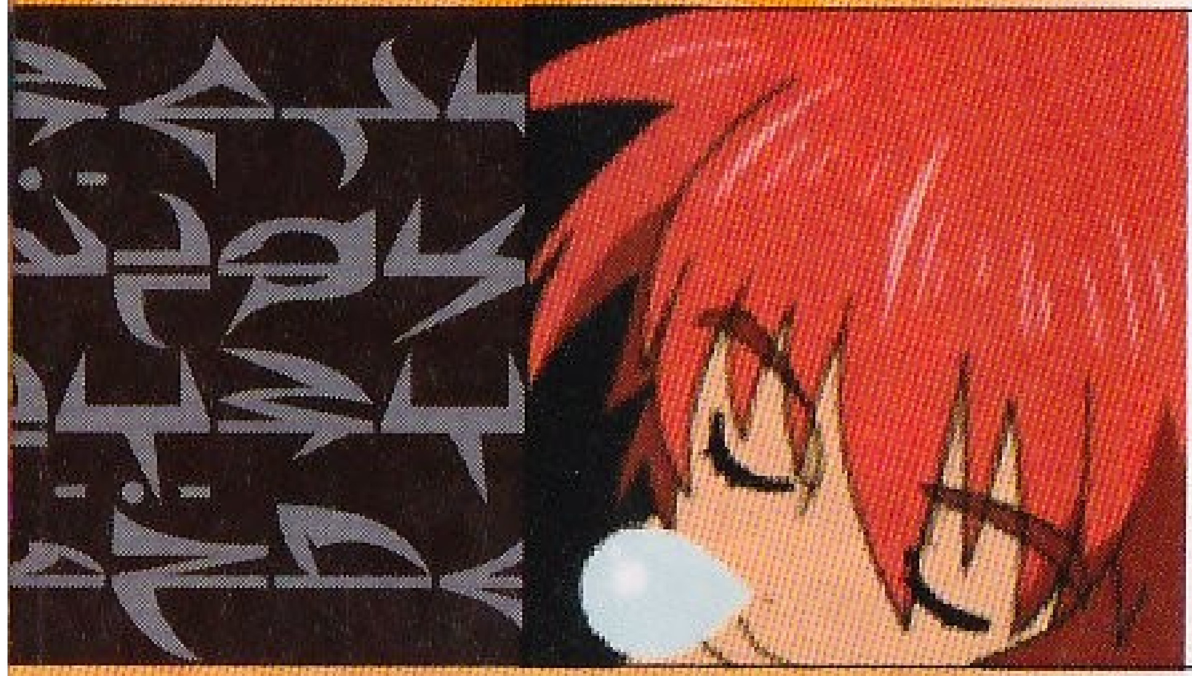
敵を倒すと画面の左上に「TECHNICAL SMASH」と表示される場合があります。テクニカルスマッシュは、一定の条件で連続攻撃や特技攻撃、あるいは晶霊術をつなげ、最大ヒット数を稼ぎながら敵を倒した場合に表示されます。

例えばリッドが3連続攻撃をした後に、特技攻撃へとつなげて敵を倒すと「チェインスマッシュ」と呼ばれるテクニカルスマッシュとなります。これ以外にも同時に複数の敵を倒したり、召喚術で敵を倒すなど、さまざまなテクニカルスマッシュがあります。

テクニカルスマッシュを決めると、アイテム入手率がアップするので、うまく攻撃をつなげて、テクニカルスマッシュを狙ってみてください。

テクニカルスマッシュ

アイテムゲット



POCKET STATION
ポケットステーション

1 上ボタン
2 左ボタン
3 下ボタン
4 右ボタン
5 決定ボタン

ゲームを進めていくと、"ポケットステーション"（別売）に対応したミニゲームを入手できることがあります。さらにミニゲームをクリアし、そのデータをロードすると、それがゲーム本編に反映されることもあります。この"ポケットステーション"対応のミニゲームを遊ぶ場合は、"ポケットステーション"をメモリーカード差込口に挿入し、画面の指示にしたがってダウンロードしてください。

※決定ボタンを押し続けるとメニュー画面になり、「CONTINUE（ゲームの継続）」、「EXIT（ゲームの終了）」の選択ができます。

※データを削除するには、ポケットステーションの画面を時計画面またはタイトル画面の状態にしてからポケットステーションをプレイステーションのメモリーカード指込口に差し込み、メモリーカード画面で DELETE（削除）してください。

たたかえ！リッド　7ブロック使用　MINI GAME1

リッドを操作してモンスターと戦うミニゲームです。素早く特技を入力してモンスターを倒していく「反射型」と、特技を順番に入力してモンスターを倒す「記憶型」の2つのタイプのゲームを選ぶことができます。

操作方法

上ボタン＝こがはざん／右ボタン＝あきさざめ／下ボタン＝まじんけん
左ボタン＝ほうおうてんく／決定ボタン＝ジャンプ

あっちむいてファラ　6ブロック使用

MINI GAME2

ファラとジャンケンをして「あっち向いてホイ」で勝負するミニゲーム。「ふつう」と「ほんき」の、2つの難易度を選択することができます。

操作方法

左ボタン＝グー／上ボタン＝チョキ／右ボタン＝パー
上、下、左、右ボタン＝指さしと首振り

ダンシング・メルディ　7ブロック使用

MINI GAME3

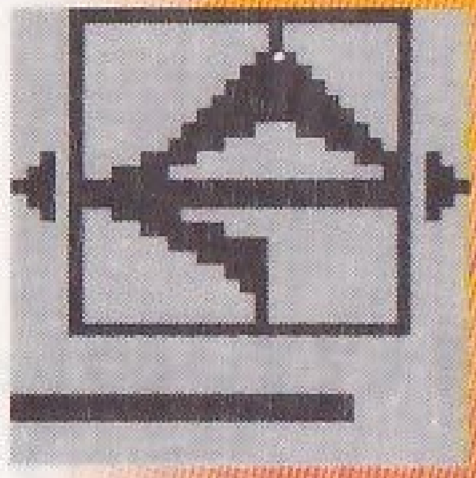
音楽にあわせてメルディにダンスをさせるミニゲームです。カーソルが音楽にあわせて移動していくので、特定のポイントにカーソルが重なったところでタイミングよくボタンを押してください。タイミングがぴったり合うと高得点になり、一定の得点を稼ぐとゲームクリアです。

操作方法

決定ボタン＝ダンス

キール・アカデミー　6ブロック使用

MINI GAME4



メルニクス文字を使った絵覚えゲームで、「試験」モードと「勉強」モードの2つがあります。「勉強」モードは画面のメルニクス文字を見て覚えるモードで、「試験」モードは問題に答えていくモードです。全試験で合格点を超えるとゲームクリアです。

操作方法

上、下、左、右ボタン＝選択／決定ボタン＝決定

POCKET STATION
ポケットステーション

「何してるって聞かれても……この通り、空を見てんだよ。
時間があれば大抵オレはここにいる。空見てるとあきねぇぜ。
……腹減ったなぁ」

Rid Hershel

リッド・ハーシェル

年齢：18歳
身長：178cm
体重：62kg

狩猟で生計をたてているラシュアン村の青年。剣術においては天賦の才をもっている。無理をせず、分相応な暮らしを求める態度はファラをやきもきさせる。

「キール、方角はこっちで正しい？
メルディ、荷物は重くない？
リッド……リッドってば！
もう！　欠伸なんかしてる場合じゃないよ！
誰かが困ってるのを知ってて見過ごすわけにはいかないの。
よし、イケる、イケる！」

ファラ・エルステッド

年齢：17歳
身長：161cm
体重：46kg

リッド、キールの2人とは幼なじみ。農作業のかたわら格闘技の修行に励む。何事にも決断が早く、パーティを引っ張っていくが、強すぎる正義感のため、自ら危険の渦中に飛び込むことも少なくない。

Farah Oersted

「ここで、ぼくの理論を説明させてもらえば、それはオルバース界面の組成を定量的に分析することによる非ドカターク効果の量子的な評価に帰着することになる。つまり晶霊の帰巣本能的集合現象は先天的性質ではあり得なくて……
あれ？　どこ行くんだよ！　まだ話は途中だぞ！」

Keel Zeibel

キール・ツァイベル

年齢：17歳
身長：174cm
体重：51kg

運動能力は低いが、素晴らしい頭脳の持ち主。ミンツ大学光晶霊学部学士。晶霊術士としても優秀である。知的好奇心が旺盛で、謎の解明には目がない。理論を重視するあまり融通のきかなくなる傾向あり。

「トゥヤ　ムエトゥン　ウス　メルディ！
アンルルイ。
アイバ　エディン　ヤイオ？
イア！」

Meredy
メルディ

年齢：16歳
身長：157cm
体重：45kg

リッドたちを冒険に巻き込んだ張本人。天真爛漫で人見知りをしない性格。リズム感に優れ、何かにつけて踊り出す。その突拍子のなさで、周囲を困惑させることも多い。

Quickie
クィッキー

学名：ポットラビッチヌス
全長：72cm
耳　：12cm
体長：15cm
尻尾：45cm
体重：200g

晶霊工学の実験用動物だったが、メルディになつき、ペットとして行動を共にしている。どうやら危険予知の能力が備わっているらしい。鳴き声は「クィッキー」。

大晶霊

物語に重要な関わりをもつ大晶霊。ここではインフェリアに存在するといわれている3種の大晶霊を紹介しましょう。

Sylph シルフ

風の大晶霊。人間たちの思惑などどこふく風の素知らぬ顔で飛び回る。その無邪気できかん気な様は、容姿とあいまって、幼い男の子のような印象を残す。

Undine ウンディーネ

水の大晶霊。比較的人間の女性に近い姿をしており、性格もまた慈愛に満ちた優しさを備えている。人間に対してもっとも協力的であり、リッドらの力になってくれる。

Efreet イフリート

火の大晶霊。ウンディーネとは対照的に、屈強な巨人の姿をもち、性格も荒々しい。しかしいったん心を許せば、力強い味方となってくれるだろう。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
ナムコ・ワンダーページ http://www.namco.co.jp/

●本品の輸出及び使用営業を禁じます。
●当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようご注意ください。

●ゲーム仕様及び操作についてのお問い合わせは、下記まで
尚、ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

（株）ナムコ・ナムコット係
☎東京 03-3375-7656
〒146-8655 東京都 大田区 矢口 2-1-21
営業時間 9:30～12:00 13:00～17:00（土・日・祝祭日を除く）

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

（株）ナムコ・東京サービスセンター
☎横浜 045-542-8761
〒222-0001 神奈川県 横浜市 港北区 樽町 2-1-60
営業時間 9:30～12:00 13:00～17:00（土・日・祝祭日を除く）

SLPS 03045~7

© いのまたむつみ　Produced by NAMCO LTD.　© 2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
"PS","PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.